SPECIALE ZZAP! C64 - ZX SPECTRUM - AMIGA 500

RETROGAME - HACKING - EMULATORI - RETRO COMPUTING

L'UNICA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI 100% UNDERGROUND

GAMERS

PS3 » Wii » 360 » RETRO

ARCADE

SINCLAIR SPECCY

AMIGA 500 / C64

NINTENDO DS / PSP

HACKING:
INFECTUS: Il primo Mod per PS3

MADRIGAL:
Programmare un Game & Watch!

VIDEOGAME MUSIC:
Chiptune: Arriva la musica a 8 Bit

RETROGAMES:
L'ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI

N°3 GIU-LUG 5,50 €

Pubblicazione bimestrale

ISSN 1971-002X



www.gamersweb.it

ゲームラボ

WII ARE GAMERS 3.0

EDITORIALE

Con un po' di ritardo ecco il terzo numero di Gamers. Il numero dei collaboratori della rivista aumenta costantemente e in questo numero, per lo speciale Zzap!, abbiamo l'onore di ospitare i contributi di Fabio Rossi, Bonaventura Di Bello e Matteo Bittanti. Le tante email che riceviamo ogni giorno ci hanno fatto capire che non eravamo i soli a desiderare una rivista di videogiochi differente, non l'ennesima traduzione di riviste inglesi pubblicate in Italia (magari con un nome differente per dare la sensazione di originalità), ma una rivista costruita da zero e fatta da appassionati per appassionati. Seguendo i vostri suggerimenti stiamo cercando di aggiungere nuove rubriche e scrivere articoli il più possibile vicini ai vostri interessi. Sarà anche vero quello che scrivono tanti utenti dei forum che le riviste di videogiochi non possono competere con i siti online, ma è pur vero che il piacere avere fra le mani la propria rivista preferita non può essere sostituito e poi un computer non si può portare in bagno o in spiaggia (tradizionali luoghi sacri dedicati alla lettura)... Molti lettori ci hanno scritto che non compravano riviste dai tempi di Zzap!: questo è il più bel complimento che potessimo ricevere e proprio per commemorare la rivista (e la redazione) più importante della storia dell'editoria videoludica italiana abbiamo deciso di dedicare lo speciale di questo numero proprio a Zzap!
Grazie ancora a tutti voi, ci vediamo a settembre al rientro dalle vacanze estive ma nel frattempo potete anche seguirci online sul nostro nuovo blog (ancora in fase di test): **blog.gamersweb.it**
Buona estate a tutti!!

LA REDAZIONE DI GAMERS

INDEX:

PRESS "PLAY"... LOADING... BLOG.GAMERSWEB.IT

GAMERS 3 **- Pubblicazione bimestrale**
Managing Editor: Francesco Fondi
Editore: Massimo Belfiore
Direttore Responsabile: Roberta Calce
Senior Editor: Simone "Simplo"
Fotografie e illustrazioni: Julie Watai
Progetto grafico: Neuro Design (Tokyo)
Design: Namicho (Tokyo), Frankie Bit (Italia)
Traduzioni: Lisa Panari, Elisa Nardoni, Jacopo Davassi
Hanno collaborato: Brandon Sheffield, Jaime D'Alessandro, Matteo Bittanti, Bonaventura di Bello, Giovanni Ziccardi, Fabio Rossi, Nicola Morocutti, Gabriele Coronica, Danny Choo, Luigi Medda, Giampietro "Zingri", Stefano Guida, Cesare Falco, Cerelli, Angelo Ferrara, Evrain, Luca "Retrogaming" Abiusi, Gualtiero "Shito" Cannarsi, Gemant, Roberto Nicoletti, Ugo Baldassarre, Ani "Nendo Graphix", Jacopo Davassi, Andrea Pachetti, Marco Scandroglio, Nicola De Guidi, A. Gasparrini.
Si ringrazia: Franco e Tonino, il team Rotoeffe e PuntoWeb, Ilaria Barbaresi, Marco Scanavini, Asapon, Maya, Emanuele Tomassini, Divineo, Neo Flash, DS Extreme, Gamelabo, Continue, Team Knox, Francesca Meddi.
Hobby Media Srl. Sede legale: via Sesto Miglio n°74 Roma
Registrata presso il Tribunale di Roma con il N° 384/2006
Pubblicità (email): pubblicita@hobbymedia.it
Stampa: Rotoeffe S.r.l. - **Distribuzione:** Parrini S.p.a (RM)

Questo numero è stato realizzato con il supporto di 49 lattine di Redbull (finalmente è arrivata le versione "sugar free" che prima era in vendita solo all'estero), 29 lattine di Burn e 16 litri di caffè rigorosamente senza zucchero...



"STORICO" INCONTRO (E INIZIO DI COLLABORAZIONE) FRA LA REDAZIONE DI GAMELABO E QUELLA DI GAMERS (RAPPRESENTATA DAL NOSTRO FRANCESCO).

GAMERS LIFESTYLE

DO YOU BELIEVE IN VIDEOGAMES?

Finalmente è arrivata l'estate: che cosa c'è di meglio che aprire una sdraio e giocare con il proprio Nintendo DS? In questo periodo le novità sono molte anche se non tutte buone (come previsto dagli oracoli di Gamers le vendite di PS3 in Giappone sono tutt'altro che incoraggianti essendo scese sotto la soglia delle 10.000 unità settimanali: meno di un decimo delle vendite del DS). L'accoppiata Wii e DS è imbattibile, l'Xbox360 sta tirando fuori una sequenza di giochi da scaricare che inizia seriamente a fare concorrenza alla Virtual Console e la PS3 sembra preparare un settembre interessante: crediamo sia uno dei momenti migliori per essere degli appassionati di videogiochi!

ゲームラボ

Ormai anche la Datel è stata contaggiata dalla Wii mania e ha rilasciato il Drive Doctor che permette l'hacking della console Nintendo tramite il PC.

GAMERS BLOG:

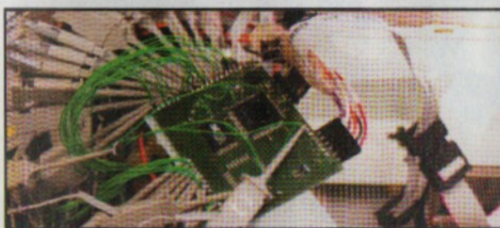
Da qualche settimana abbiamo inaugurato il nostro blog semi ufficiale che potete leggere visitando: **blog.gamersweb.it**
Si tratta di un piccolo esperimento in cui abbiamo voluto unire le nostre passioni: videogiochi, ragazze giapponesi, robot e le ultime novità tecnologiche.

PC MODDING: GAME BOY XP



Windows XP , lettore Compact Flash da 4 giga (su cui viene caricato il sistema operativo), porte USB, uscita VGA, LED segnalatori al posto dei pulsanti A e B: a questo GameBoy non manca proprio nulla (se non uno schermo LCD a colori)!! Questo piccolo miracolo del modding estremo è stato realizzato in Giappone grazie alla mini scheda madre VIA VX700 (considerata la più piccola motherboard sul mercato). **www.mini-itx.com**









www.infectus.biz

INFECTUS: IL PRIMO MOD PS3...

Precisiamo subito, per il momento le funzioni su Playstation 3 dell'InFeCtuS sono limitate al downgrade della console, ma ovviamente si tratta di un'ottima notizia visto che l'esistenza stessa di questa possibilità presuppone che gli hacker stanno iniziando a scopire l'architettura del nuovo monolite Sony. Questo chip, realizzato da un team di sviluppo tutto italiano, è il primo mod disponibile sul mercato ad essere compatibile con molte console differenti. Infatti InFeCtuS non è compatibile solo con PS3 ma funziona anche su 360, PS2 e Wii! Le potenzialità di questo chip sono incredibili e ogni mese vengono presentate nuove funzioni (come il downgrade PS3). Una delle più interessanti è la possibilità di utilizzarlo su un Wii per riflasshare il bios delle consolle "briccate" (utilissimo a chi ha provato a far girare Paper Mario USA patchato su console PAL e si è ritrovato una console morta a causa dell'aggiornamento del sistena non compatibile) mentre l'emulazione Wiikey e Wiifree è in fase finale di sviluppo al momento di andare in stampa (in pratica scaricando l'aggiornamento dal sito www.infectus.biz sarà possibile trasformare l'InFectuS in un Wiikey (questa opzione è interessante ma sarebbe uno spreco installare un chip così potente per sostitutire un semplice chip per Wii che si può realizzare in casa spendendo pochi euro). L'architettura dell'InFeCtuS è evidentemente aperta, il cuore è una board riprogrammabile (ACTEL ProASIC3) dotata di 512kb di memoria flash e una porta USB2.0 che permette una facile comunicazione con un PC. Questo chip ha talmente tante funzioni che può essere tranquillamente considerato la soluzione definitiva per chi ama smontare e rimontare la propria console. Un sogno per gli smanettoni che finalmente possono aggiornare un chip e trasferirlo tranquillamente da PS2 a 360 e magari utilizzarlo temporaneamente per recuperare un Wii briccato... siamo proprio curiosi di vedere cosa inventeranno la prossima volta questi hacker italianai! Ricordiamo che Infectus è distribuito da Hardstore **(www.hardstore.com).**

FOLLOW THE RABBIT

DISEGNI: PAOLO "LO-REZ" SIMONAZZI - TESTI: SIMONE "CYMON" FARE'





WWW.THERABBIT.IT

YAMANOTE SEN: STAZIONE DI AKIHABARA
I TRENI DELLA LINEA YAMANOTE SONO APPARSI IN NUMEROSI VIDEOGIOCHI, MANGA E ANIME. DOPO GLI SHINKANSEN (I TRENI ULTRAVELOCI) LA YAMANOTE E' CERTAMENTE LA LINEA DI TRENI GIAPPONESI PIU' NOTA!

DENSHA DE GO!
(Taito)
Se il vostro sogno è fare un viaggio in Giappone, un gioco che non potete perdervi è "Densha de Go! Shinkansen EX" per il Wii. Questa serie di simulatori di treni giapponesi è nata 11 anni fa con l'omonimo arcade. Da allora sono uscite versioni per quasi tutte le console prodotte in questi anni: Sega Saturn, Neo-Geo Pocket Color, PS1, Nintendo 64, PS2, PSP e PS3 (sottoforma del "Densha de Go mode" all'interno del gioco Rail Fan).



OTAKU

Di Cristiano Martorella

"Soprattutto la questione della tecnica investe il fenomeno degli otaku e della cultura giovanile giapponese (wakamono bunka).
Fin dagli anni '80 è apparsa prima come una problematica, poi come una risorsa, la cultura giovanile giapponese. Inizialmente il fenomeno era inquadrato nelle categorie della sociologia funzionalista di Robert King Merton, attribuendo il carattere di devianza a ciò che era invece un'autentica innovazione coinvolgente non soltanto i costumi, ma anche i mezzi di produzione e i consumi. Con il termine spregiativo di otaku si intendeva qualcuno che si chiudeva in casa segregandosi per seguire una passione o un hobby in modo fanatico. Questo passatempo (shumi) poteva essere la lettura di fumetti, il modellismo, il collezionismo, etc. Dopo circa un decennio i sociologi si accorsero che il fenomeno non era soltanto passivo e non aveva aspetti unicamente negativi. Gli otaku avevano grande capacità di aggregazione e socialità favorite dalla loro passione, inoltre erano creatori attivi di fanzine (doujinshi), disegnavano, scrivevano, organizzavano raduni. Insomma, erano tutto tranne che asociali e indolenti come erano stati inizialmente descritti. Intanto la sociologia cambiava indirizzo influenzata dal metodo dell'interazionismo simbolico di George Herbert Mead. Così le vecchie analisi erano buttate alle ortiche. In Giappone cominciarono a fiorire studi e considerazioni ben diversi sulla cultura giovanile. Ormai Tokyo era divenuta un laboratorio vivente, specialmente nei quartieri di Harajuku, Shibuya e Akihabara, di questa nuova cultura. La tecnica svolgeva un ruolo importantissimo in questa trasformazione. Le possibilità offerte agli otaku provenivano dal sistema di produzione snella inventato dai manager giapponesi. Con un computer, una stampante, una fotocopiatrice, si poteva realizzare una piccola tipografia casalinga. Questa capacità nasceva negli anni '80 grazie alla rivoluzione informatica. La comunicazione cambiava tramite internet e telefonia mobile. La televisione era scavalcata e resa obsoleta dal lettore DVD e dal file multimediale. In Giappone ciò fa parte della storia del passato recente, in Italia questo sarà il futuro prossimo. Qual è dunque l'insegnamento che ci proviene dall'esperienza giapponese? L'aspetto principale che va rimarcato è che i cambiamenti delle tecniche non possono agire da soli sul cambiamento della società, piuttosto è vero il contrario. La richiesta di certe tecniche e il loro successo è dovuto a esigenze sociali. La televisione, così come è ancora concepita, è destinata all'obsolescenza poiché la società del futuro non può tollerare un uso così passivo di un mezzo di comunicazione. Attualmente c'è il tentativo di rendere la televisione interattiva, ma è soltanto un trucco che non inganna le nuove generazioni già avvezze alla navigazione in internet. L'altro insegnamento dell'esperienza giapponese riguarda la cultura e il linguaggio. Gli otaku hanno sfruttato le risorse tecnologiche ripiegandosi sulla cultura autoctona di matrice pagana e buddhista. Questo deve far sospettare che una spinta forte verso l'uso della tecnologia comporta come compensazione un recupero della cultura antica depositaria dell'equilibrio delle pulsioni irrazionali. La risposta sociale alla razionalità della tecnica è una virulenta irrazionalità controllabile soltanto da nuovi schemi simbolici e semiotici."

Cristiano Martorella è un docente universitario autore di numerosi saggi sulla cultura giapponese. (ndr senza temere smentita possiamo affermare che si tratta del maggiore studioso di cultura popolare giapponese in Europa).

CONNETTORE WII MODCHIP:



Se avete un Wii e vi piace smanettare con i mod open source (realizzati sulle PIC) vi consigliamo questo socket che, una volta installato, permette di sostituire la PIC semplicemente staccandola dallo zoccolo posizionato esternamente al Wii. Ovviamente si può montare un socket



anche senza questo kit, ma sicuramente questa è la soluzione più semplice e alla portata anche di chi non è un super esperto di saldature!
www.wiifreeeasyconnect.com

MICROSOFT ALLA RISCOSSA:
Cambio di stagione per la Xbox360: martedì 8 maggio è stato rilasciato l'aggiornamento primaverile per la dashboard della console Microsoft. Un piccolo giallo ha preceduto il lancio, che ne ha comportato il rinvio di un giorno: pare che qualche ora prima del rilascio abbia iniziato a circolare una modifica software compatibile con la nuova versione non ancora rilasciata! Ovviamente questa modifica avrebbe salvaguardato la possibilità di far girare copie backup, tanto che si è parlato di una fuga di codice. L'aggiornamento era attesissimo per le nuove funzionalità annunciate, fra cui spiccano la possibilità di usare una qualsiasi tastiera USB con il nostro 360, e l'implementazione di MSN Messenger, il diffusissimo programma di instant messaging. Ma vediamo queste novità: è stato inserito il nome del gioco sul lettore nella "tray icon" della dashboard; è stata inclusa una restrizione per lo scaricamento di contenuti protetti con account di altri paesi; è stato implementato il supporto al "mini-controller tastiera", che andrà a incastrarsi sotto il nostro pad. È stato aggiunto il supporto per i formati video H.264 e MPEG-4 part 2. Inoltre è stato inserito un controllo di spazio disponibile su Hard Disk prima del download, per cui – se insufficiente - non verranno sottratti i MS-Points relativi all'acquisto. Il punto critico è rappresentato dalle console modificate: l'aggiornamento della dashboard preclude il funzionamento delle copie di backup, oltre a comportare l'esclusione dal servizio Xbox Live. Proprio come accadde per il primo Xbox, nell'aggiornamento è stato incluso un sistema occulto per raccogliere i dati delle consoles moddate, e il massive-ban è scattato pochi giorni dopo il rilascio.
Il nostro consiglio è di fare molta attenzione alle console vendute su Ebay in questi mesi: potrebbero essere bannate (e quindi non utilizzabili online)!

www.mtv.it/mtvtoy/furifuri.asp

FURI-FURI vs MTV TOY @ THAT's DESIGN

Tei, leader del gruppo di superstar designer, Furi Furi ad aprile è venuto in Italia invitato da MTV per una serie di eventi al Fuorisalone. Ci ha fatto molto piacere vedere che il mondo "fighetto" (e un po' noioso) del design italiano abbia finalmente riconosciuto il valore della scena design tokyonese di cui Tei è l'animatore principale. Ne parliamo qui su Gamers perchè Tei, oltre ad essere un designer famoso, da alcuni anni collabora con la Hobby Media ed è un maniaco di videogiochi (fra gli altri ha partecipato alla realizzazione di Samba De Amigo della Sega). Quando abbiamo visto per la prima volta lo spot televisivo su MTV in cui venivano citati Furi Furi abbiamo contattato immediatamente Aiko, la simpaticissima PR del gruppo, che ci ha confermato la loro presenza. Nel frattempo Tei ha organizzato anche un evento presso la galleria d'arte Pixie di Taiwan (con la collaborazione della nostra fotografa Julie che ha partecipato sia come fotografa che come modella). Se siete curiosi potete scoprire il mondo di questi folli e geniali amici giapponesi visitando il sito:
www.furifuri.com





www.ultragames.it

ULTRAGAMES: Videogame shop



In questo numero di Gamers incontriamo Marko Carme' responsabile di uno dei più noti negozi online di videogiochi in Italia.

Gamers: Ciao Marko, puoi presentarci Ultragames e le vostre attività?
Marko: UltraGames è protagonista del panorama commerciale video ludico italiano. Tra i pionieri della vendita online di videogames ed accessori, la Società ha visto, dall'anno della costituzione (correva l'anno 2000) ad oggi un crescendo continuo reso possibile grazie alla serietà, ad una politica di prezzi aggressiva ed alle celeri tempistiche di evasione dell'ordine, con una particolare attenzione al customer-care nella fase di post vendita. Migliaia di affezionati clienti ci accordano la loro preferenza per i loro acquisti, ed ogni giorno decine di nuovi conoscono la nostra affidabilità. Sicuri e determinati nel ripagare la fiducia accordataci, ci impegnamo a vincere la scommessa di un servizio che non disattenda le aspettative. Riconoscendo nel passaparola il miglior investimento pubblicitario, ogni singolo ordine rappresenta l'opportunità di accrescere il nostro business e rendere entusiasti coloro che si affidano a noi per i loro acquisti. Il nostro e-commerce, www.ultragames.it, accoglie quotidianamente diverse migliaia di visitatori nuovi e fidelizzati ed è stato teatro, oltre che ad una comunicazione specializzata, anche di iniziative di co-marketing con Società del panorama internazionale anche in settori estranei al nostro. Inoltre, per stabilire un contatto diretto con i nostri clienti, organizziamo e sponsorizziamo da diversi anni manifestazioni e tornei di videogames, alcuni dei quali si sono svolti nel nostro punto vendita di La Spezia, in Via Gramsci 23/25.

Gamers: Cosa pensi della situazione attuale del mercato console?
Marko: Con l'uscita di PS3 si è completato il panorama videoludico della next-gen, che vede al momento XBox 360 in vantaggio sulla rivale, grazie alla intelligente politica di Microsoft di anticipare il lancio di un anno rispetto alla macchina Sony. Ora tutto dipenderà dall'uscita di titoli in esclusiva per PS3 (siamo in attesa dei vari Metal Gear 4: Guns of the Patriots, Gran Turismo 5, etc...), i quali dovranno dimostrare le reali potenzialità della console, che sulla carta è la più potente sul mercato. Un discorso a parte merita il Wii di Nintendo, destinato a chi ama i giochi originali ed esclusivi della Grande "N" e che non è in diretta concorrenza con le console di Sony e Microsoft, in quanto non si basa sull'impatto grafico del sotware ma bensì su un nuovo modo di giocare, rivoluzionario, grazie al sistema di puntamento del Wiimote ed al Nunchuck.

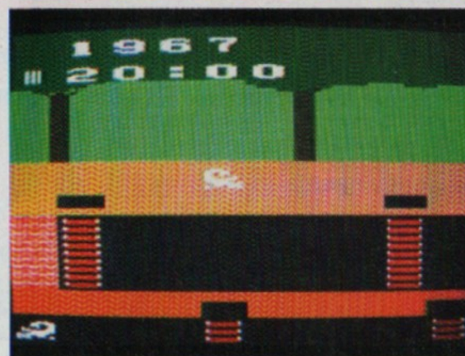
Gamers: In questo momento quali sono i bestseller nel vostro negozio?
Marko: Tra i prodotti più venduti di maggio abbiamo sicuramente le console portatili, Nintendo DS Lite in testa seguito a ruota dalla PSP di Sony, la quale ha subito un netto incremento di vendita dopo il ribasso di prezzo, passato a soli 169 al pubblico, davvero molto interessante se si considerano le potenzialità di questa console. Un grande successo hanno anche riscosso i kit di sviluppo e backup per Nintendo DS, dei quali siamo distributori ufficiali e sui quali curiamo direttamente il servizio di garanzia ed assistenza. In questa categoria, i prodotti più venduti sono l'R4 DS Revolution (in offerta a soli 36,90) e la Supercard DS One. Per quanto riguarda il software, trainato sicuramente dal film, abbiamo ai primi posti Spider-Man 3 su tutte le piattaforme; Mario Strikers Charged Football è stata una gradita sorpresa per Nintendo Wii, anche grazie alla possibilità di epiche sfide online; God of War 2 per Playstation 2 non ha disatteso le aspettative ed ha dimostrato come l'era di questa console non sia ancora terminata; per Nintendo DS continua inesorabile il successo di Nintendogs e Brain Training, ancora in vetta alle vendite nonostante siano usciti ormai da diverso tempo. Tra i titoli import più venduti di questo mese segnaliamo Osu! Tatakae! Ouendan 2 per DS, un divertentissimo gioco musicale che consigliamo a tutti i possessori del portatile Nintendo e, il nuovo picchiaduro 2D, Hokuto no Ken per la Playstation 2.

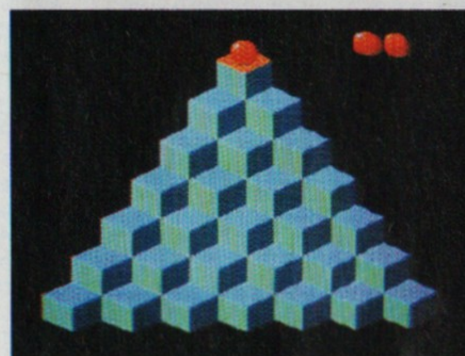
André LaMothe

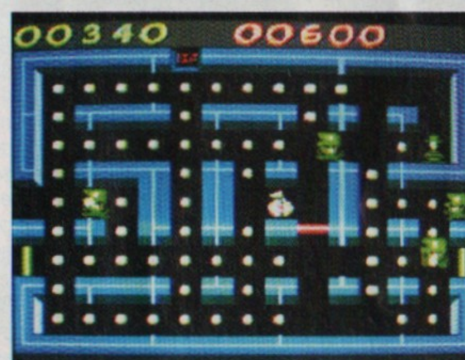
HYDRA Game Development Kit



Se siete appassionati di programmazione di videogiochi probabilmente conoscete André LaMothe grazie al leggendario manuale "Tricks of the Game-Programming Gurus" che a metà delgli anni 90 era considerato la bibbia per i programmatori di videogiochi. André è motlo attivo sul campo del edutainement e recentemente, in collaborazione con la **Parallax**, ha realizzato questo **HYDRA Game Development Kit**.
Si tratta di un sistema completo per imparare a sviluppare videogiochi e applicazioni "embedded" utilizzando il Propeller Chip. L'unica cosa richiesta per iniziare a scoprire il mondo dell'Hydra è una conoscenza di base di linguaggio come il basic o il C (oltre ovviamente all'inglese visto che manuali e documentazione sono rigorosamente in inglese). All'interno della confezione si nota subito il libro **"Game Programming for the Propeller Powered HYDRA"**: una guida di ben 800 pagine che, partendo dalla storia dei primi videogiochi, arriva a spiegare i segreti per realizzare un videogioco. André LaMothe si conferma un ottimo divulgatore e abbiamo particolarmente apprezzato pagine come quelle in cui viene spiegato come sono stati realizzati videogiochi "cult" come Pitfall o Excite Bike.
Anche a noi, che non siamo certo dei programmatori, questo libro ha permesso di scoprire i segreti di alcuni videogiochi classici e, anche se non realizzeremo mai un nostro videogioco completo, pensiamo che questo abbinamento consoloe e libro possa interessare molti retrogamers anche perchè l'Hydra rappresenta in se un bel pezzo da inserire, e mettere in bella vista, nella propria collezione di vecchie console.
Nella confezione c'è anche un CD-Rom con tutto il codice sorgente e gli eseguibili degli esempi presentati nel libro. Per semplificare l'apprendimento anche dei meno esperti è stato inserito anche **BASIC HYDRA** derivanto dal **Tiny BASIC** (basato sulle specifiche publicate nel 1975 dal "Dr. Dobb's Journal"). Questa versione "classica" del BASIC, proprio come accadeva nei vecchi microcomputer, permette di programare la console senza l'utilizzo di un PC: basta caricare il BASIC nell'**HYDRA** (o nella cartuccia presente all'interno della confezione), collegare la tastiera e il cavo RCA alla TV.
Come controller invece è possibile utilizzare i vecchi joypad e joystick del **NES** (se non avete un **NES** nella vostra collezione c'è comunque un joypad compatibile incluso in questo kit). Questo kit è perfetto per gli studenti di ingegneria informatica e per chi vuole intraprendere la carriera di progammatore di videogiochi, ma se avete avuto un microcomputer negli anni 80, questo **HYDRA** è un'ottima alternativa all'ennesima partita con il MAME e vi garantirà ore di divertimento/smanettamento educativo!
Per informazioni: **www.xgamestation.com**







USCITA 3,3/5,0V
128K EEPROM
CHIP PROPELLER
USB2SER COMPATIBLE PROGRAMMING PORT
PORTA VGA
CONNETTORE VIDEO RCA PAL (O NTSC) COMPOSITO
CONNETTORE AUDIO TIPO RCA
LAN RJ-11 FULL DUPLEX 1,5 MBIT
NETWORK NOISE FILTER
SLOT PER LE CARTUCCE DEI VIDEOGIOCHI
MINI USB PROGRAMMING PORT
PORTA DELLA TASTIERA PS/2
PS/2 Mouse Port
Nintendo NES Compatible Game Port
Debug LED
Power Switch
Reset Switch
HYDRA

IN QUESTO NUMERO L'ANGOLO DELLA POSTA DIVENTA UNA "COLONNA", MA NEI PROSSIMI APPUNTAMENTI CERCHEREMO DI DARE SEMPRE PIU' SPAZIO ALLE VOSTRE LETTERE.
CI SCUSIAMO CON I VINCITORI DEL CONCORSO PER IL RITARDO CON CUI HANNO RICEVUTO I PREMI, POSSIAMO SOLO DIRE PERO' CHE PER UN NOSTRO ERRORE GRAFICO ABBIAMO PUBBLICATO DUE FOTO DI DUE LETTORI DIFFERENTI E QUINDI I VINCITORI DEL PC ENGINE SONO DIVENTATI DUE!
I VINCITORI DELLE SCHEDE WII POINTS INVECE SONO: MARCO L, SALVATORE B, STEFANO "KATO" ANGELETTI, MASSIMO A, E MARCO L. QUESTA VOLTA, SPERIAMO DI ESSERE PIU' PRECISI CON LE SPEDIZIONI!

Grande giornale, complimenti: mancava! Scusatemi ma vi chiedo subito un paio di cose sulla PS3 giapponese:
1) Non legge i film in DVD e/o blu-ray della zona europea?
2) Playstation network/store europeo è completamente accessibile in ogni sua parte e funzione?
3) Da quanto ho capito fa girare i giochi ps3 di qualunque provenienza (quindi anche PAL) ma non i giochi PS1/2 PAL. è vero? Con un eventuale prossimo modchip, o in qualche altro modo, questi 3 problemi sarebbero risolvibili?
Grazie mille e scusatemi ma su internet non sono riuscito a trovare una risposta. Marco L.

Ciao Marco! Veniamo subito alle tue domande: per il momento i Blu-Ray pubblicati sono multiarea quindi la PS3 giapponese legge tranquillamente i dischi italiani ma questo potrebbe cambiare nei prossimi mesi. Lo store europeo (come quello americano) sono tranquillamente accessibili da console giapponesi mentre i giochi PS1 e PS2 italiani non possono girare su una PS3 nipponica.
Per il momento non crediamo che i primi mod per PS3 riusciranno a risolvere questi problemi, ma su questo non ci sono ancora informazioni certe... Speriamo che queste risposte possano esserti utili e scrivici quando hai altri dubbi o curiosità!

Salve, ho da poco acquistato in edicola il numero 2 della Rivista Gamers e devo dire che è un'ottima pubblicazione, ad ogni modo visto che mi sono perso il primo numero vorrei sapere se c'è un servizio arretrati o sapere come fare per poterla reperire. Grazie. Salvatore

Ciao Salvatore! Per prima cosa grazie per aver scelto la nostra rivista. Stiamo organizzando un servizio per gli arretrati che dovrebbe essere attivo in autunno. Nel frattempo avendo ricevuto centinaia di richieste abbiamo deciso di pubblicare una ristampa del primo numero di GAMERS che dovresti trovare in edicola durante l'estate. Per informazioni ti consigliamo di visitare il sito www.hobbymedia.it Grazie!!



DRAGON'S LAIR

www.digitalleisure.com

Da Laserdisc a Blu-ray True 1080p HD

Dragon's Lair è stato ideato e diretto dall'animaotre statunitense Don Bluth nel 1983.
Fu importato e prodotto in Europa sotto licenza dall'Atari e sublicenziato in italia alla Sidam.
Per quell'epoca si trattava di un videogioco strabiliante che portava nelle sale giochi di allora una tecnologia rivoluzionaria basata sui laserdisc.
Attraverso un lettore laser, lo stesso disco su cui era registrato il filmato e una scheda interfaccia che serviva a comandare il lettore, il videogiocatore interagiva (in modo piuttosto limitato) con il personaggio facendolo avanzare di scena nel gioco. Dirk, l'eroe di turno, se la deve vedere con le trappole e i trabocchetti nel castello di Singe: il malvagio dragone che ha rapito la sua amata principessa Daphne.
Il giocatore muovendo lo stick e i pulsanti al momento giusto aiutato dalla grafica overlay a schermo (indicante un piccolo suggerimento sulla mossa corretta da eseguire) poteva far eseguire la mossa giusta al prode cavaliere permettendogli di proseguire nella sequenza successiva dell'avventura.
In caso di mossa errata veniva visualizzata la scena di morte relativa. Abituati a giocare ai vari successi arcade dell'epoca arrivare in salagiochi e trovarsi di fronte un cartone animato vero e proprio lasciava senza parole (e le tasche vuote dopo pochi minuti)! La gente si accalcava per veder giocare il tizio di turno ed era normale che un amico più esperto suggerisse la prossima mossa da fare: "Destra! ora su! su veloce adesso! aspetta!!". All'epoca sognavamo che si potesse interagire completamente con il gioco ma ovviamente la tecnologia dei laserdisc era molto limitata. Questa tipologia di videogames richiedeva manutenzione costante e i relativi costi di gestione (i cabinati erano spesso spenti con il cartello guasto, i centri assistenza per i lettori pochi e i conti salati) causarono la perdita d'interesse verso questo tipo di costosa tecnologia. Ad ogni modo i lasergame segnarono un'epoca dell'intrattenimento automatico. Un periodo che è rimasto impresso nella memoria di molti di noi e ci fa molto piacere poter rivivere sulla Playstation 3 (o su un'altro lettore Blu-ray) le avventure di Dirk.

IN QUESTA IMMAGINE DI COMPARAZIONE E' POSSIBILE SEGUIRE L'EVOLUZIONE QUALITATIVA DELLE VARIE VERSIONI DI DRAGONS LAIR:



VERSIONE DELUXE | CD DEL 20° ANNIVERSARIO | VERSIONE ORIGINALE ARCADE SU LASERDISC | VERSIONE DVD VIDEO | HD BLU-RAY



OVVIAMENTE LA MODALITA' DI GIOCO E' PIUTTOSTO LIMITATA E MOSTRA TUTTI I LIMITI DELLA TECNOLOGIA DEI LASERGAME, MA LA DIGITAL LEISURE HA FATTO UN'OTTIMO LAVORO CON QUESTA NUOVA VERSIONE CASALINGA DI DRAGON'S LAIR RIMASTERIZZANDO LE SEQUENZE VIDEO DIRETTAMENTE DALLA PELLICOLA ORIGINALE E AGGIUNGENDO UNA DISCRETA TRACCIA AUDIO 5.1 SURROUND.
LA DIGITAL LEISURE HA DEDICATO MOLTA ATTENZIONE ALLA LAVORAZIONE: OGNI FRAME E' STATO RIPULITO E SONO STATI AGGIUNTI EXTRA, COME LE INTERVISTE A DON BLUTH, GARY GOLDMAN E RICK DYER, CHE FARANNO LA GIOIA DEGLI APPASSIONATI DI LASERGAME.





EMULAZIONE: SU PC DRAGON'S LAIR E' EMULATO TRAMITE DAPHNE: WWW.DAPHNE-EMU.COM INVECE SE AVETE UN NINTENDO DS CON UNA FLASH CARD VI CONSIGLIAMO DI SCARICARE IL PORTING CON I PRIMI 4 LIVELLI DEL GIOCO: **WWW.DS-VIDEO.COM/DSLAIR/**





COMUNITA' ITALIANA DI APPASSIONATI DI LASERGAME: 80LASERCOINOPITALIA.FORUMFREE.NET/

TRON

Tron, Flynn, Ram, MCP

IL PRIMO FILM IN COMPUTER GRAFICA COMPIE 25 ANNI.

Testo di: Roberto Taddeucci **www.fantascienza.com** - **Snippets di:** Francesco Fondi

Il massiccio, e spesso smodato, uso della immagini generate al computer (CGI) negli audiovisivi contemporanei ebbe le sue radici sul finire degli anni '70, col progressivo affinarsi di quelli che allora erano i primi programmi sviluppati a tal proposito. Superman di Richard Donner è il primo film con i titoli di testa creati con l'animazione digitale. **Star Trek II - L'ira di Khan** è il primo film che ha un'intera sequenza (quella della rinascita del pianeta Genesis) visualizzata sullo schermo di un computer e poi trasferita su pellicola. Ma il primo film a fare un uso esteso e programmatico delle immagini sintetiche è stato **Tron** (1982). Non è solo un abbellimento visivo: la storia stessa si svolge per buona parte all'interno di un computer per cui l'uso di quelle nuove tecniche era anche al servizio della vicenda che si intendeva raccontare.

"Intrappolato in un mondo irreale per distruggere le video-forze che egli aveva creato."

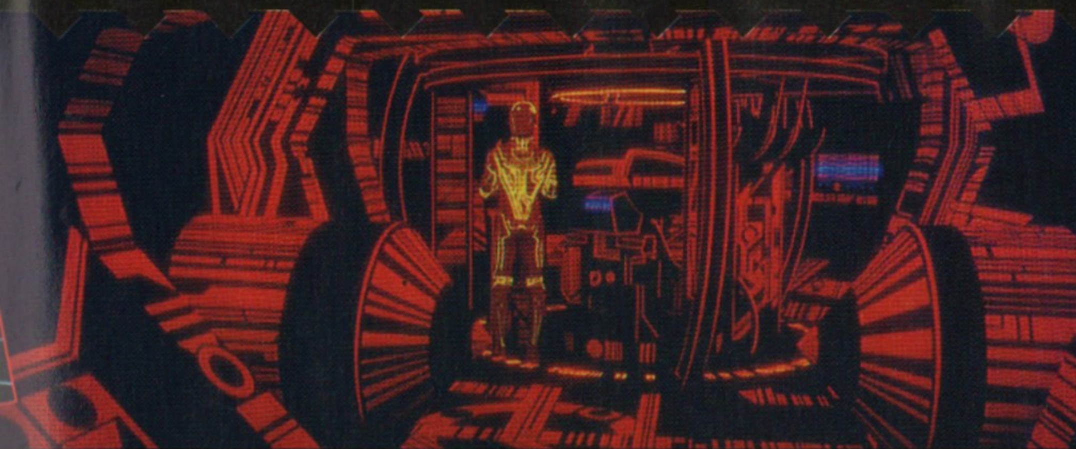
Il progetto di realizzare il film venne proposto dagli ideatori all'attenzione di vari Studios ma alla fine fu la Walt Disney Pictures che accettò la sfida e decise di finanziare il costoso progetto. Il cervello che aveva partorito l'idea era quello di Steven Liesberger, newyorkese classe 1951 con una laurea in Belle Arti. Il suo passato da animatore tradizionale (si veda il film Le olimpiadi degli animali, 1979) gli servì per la realizzazione del promo dimostrativo realizzato per rendere visivamente un'idea, seppur parziale, di quello che aveva in mente. In effetti perplessità iniziali ci furono soprattutto riguardo alla fattibilità del progetto. La Disney decise di affidarsi all'esperienza di Harrison Ellenshaw, esperto degli effetti speciali che per la casa di Topolino aveva appena lavorato per **The black hole - Il buco nero**. Il supporto di Ellenshaw si dimostrò decisivo per ottenere il "si" e i finanziamenti, il che fu abbastanza una sorpresa per il regista. A prima vista poteva apparire un controsenso che la maggior produttrice di film animati realizzati con tecnica tradizionale avesse interesse a sviluppare un mezzo che andava esattamente nella direzione opposta, ma la compagnia sul finire degli anni '70 non attraversava certo uno dei suoi periodi più floridi ed era alla ricerca di altre strade su cui indirizzare il proprio sviluppo, anche dal punto di vista tecnologico. Già all'inizio di **The black hole - il buco nero** si fece uso di animazioni al computer, seppur in maniera molto contenuta. **Tron** rappresentava il balzo in avanti ed era sotto molti aspetti ne più ne meno un film sperimentale. Il primo film animato della casa a ricorrere alla grafica computerizzata sarebbe stato, nel 1986, Basil l'investigatopo.

In Tron al centro della storia c'è Flynn, programmatore di software per videogames in lotta contro la Encom, una potente società d'informatica il cui direttore, Dillinger, ha fatto passare per suoi alcuni programmi in realtà creati dal giovane tecnico, che è anche un ammirato campione di videogiochi. Le prove di tale truffa sono ben nascoste nel megacervellone della ditta, il Master Control Program, che fa anche da cane da guardia alla banca dati grazie ad un avanzatissimo sistema anti-intrusione che rende vani i numerosi tentativi che Flynn fa per cercare di recuperare le proprie creazioni. Viene aiutato da Bradley e Lora, dipendenti della ditta che hanno subodorato che Dillinger non è esattamente un esempio di onestà. Una notte il trio si introduce nella sede cercando di forzare il sistema.

Mentre è seduto al terminale alla ricerca del codice d'accesso Flynn è osservato tramite un occhio elettronico dal malefico MCP, che - vedendo che gli sforzi dell'intruso stanno costituendo un pericolo troppo grande - aziona un potente raggio laser che, nell'ordine: immobilizza il povero Flynn, lo scompone in ascisse e coordinate, lo digitalizza pezzo per pezzo, lo trasforma in codice numerico e lo ricompone in forma di energia all'interno dei circuiti integrati che costituiscono il suo universo. L'umano scopre con sua grande sorpresa che i programmi realizzati da lui e dai suoi colleghi hanno dato vita ad una vera e propria nuova razza di esseri la cui esistenza consiste nell'eseguire gli ordini che vengono



Adidas Adicolor BL4 Tron (2006)





impartiti dal programma in funzione. Nel caso dei videogames questi esseri virtuali devono combattere senza sosta, giocandosi l'esistenza in base alle sfide proposte dal gioco stesso. La presenza dominante ed intrusiva del Master Control lo rende quasi un dittatore, il che crea di conseguenza la nascita di programmi "ribelli" che vorrebbero liberarsi. Flynn si allea con due di loro, Ram e Tron (quest'ultimo l'alter ego virtuale di Bradley), e dopo una rocambolesca fuga a bordo di motociclette virtuali i tre riescono a raggiungere una sorta di zona franca periferica nella quale i guardiani volanti al servizio del MC non riescono ad infiltrarsi. Durante la sua permanenza in questo freddo universo elettronico Flynn fa anche la conoscenza di Dumont, l'anziano guardiano delle comunicazioni, e Yori, versione digitale della programmatrice Lora. Anche Dillinger ha naturalmente un proprio equivalente in questo universo, il malvagio Sark a bordo della cui Fortezza Volante si svolgerà il duello finale...

I motivi per i quali **Tron** viene ricordato non sono certo quelli della sua qualità dal punto di vista prettamente cinematografico. La perizia tecnica della sua realizzazione supera di gran lunga la qualità effettiva dello script, firmato dallo stesso Liesberger, che in definitiva non è altro che una versione futuristica della vicenda di Spartacus (senza che ci si avvicini neanche lontanamente ai livelli qualitativi dell'omonimo film di Kubrick). Se un altro parallelo può essere fatto è quello con Alice nel paese delle meraviglie, dove lo schermo del computer è lo specchio attraversato il quale si accede ad un mondo alternativo che richiama in modo distorto ed alterato quello reale. Non che Liesberger sviluppi in nessun modo raffinato le potenzialità insite nel soggetto, ne tantomeno che provi ad analizzare il concetto di copie di esseri umani che vivono un'esistenza parallela rispetto a quella dei loro equivalenti in carne ed ossa. Il tutto si riduce ad una versione anche piuttosto banale del Buono che arriva da fuori e guida i locali ad una rivolta che li condurrà alla sconfitta del dittatore e quindi alla libertà. Non manca neanche un risibile e superfluo interludio sentimentale tra Flynn e Yori. Era stata girata anche una sequenza nella quale i due passano la notte (?) insieme, poi saggiamente eliminata dal montaggio finale del film. Questa estrema superficialità di approccio è il risultato probabilmente di due concause: la prima è che Liesberger non aveva particolarmente a cuore l'aspetto narrativo del film che intendeva realizzare e lo intrigava soprattutto la sfida a livello tecnico che avrebbe comportato; la seconda è che la Disney sapeva benissimo che l'età media dei potenziali spettatori del film, ovvero gli appassionati dei videogames, era composta di maschi diciassettenni non esattamente inclini all'analisi e all'introspezione, per lo meno non quando erano impegnati in attività ludiche di questo tipo.

Il fascino del video game come naturale successore del più antico flipper[1] si basa fondamentalmente sulla sfida tra l'abilità del giocatore e la solo parziale obbedienza della macchina ai suoi comandi (i pulsanti del flipper o il joystick del videogioco quasi come estensione del corpo umano), cercando di far compiere al sistema determinate azioni (la pallina del flipper che deve andare attraverso un determinato percorso o il personaggio del videogame che deve superare le difficoltà di un dato livello per poter accedere al superiore). Considerazioni psicologiche a parte c'era la consapevolezza da parte dei finanziatori che i fruitori più probabili del prodotto finito sarebbero stati giovani di sesso maschile che le ricerche di mercato dimostravano chiaramente gradire soprattutto giochi d'azione e combattimento che avessero molta enfasi sull'aspetto dinamico dell'avventura e ben poco sulla vicenda. Questa leggerezza (ma si potrebbe definirla anche inconsistenza) di approccio a livello di concetto giocò a favore della decisione da parte della Disney di finanziare il film. Una volta approvato il progetto c'era però da capire il come realizzarlo.

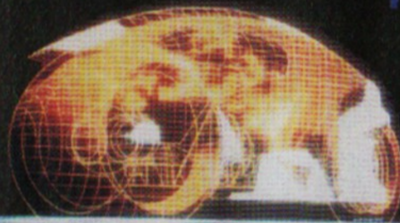
I disegni di preproduzione erano fortemente influenzati dalla rivista a fumetti francese Metal Hurlant e Moebius/Jean Giraud stesso realizzò molti (magnifici) schizzi



NOTE: 1. Per i lettori più giovani che non hanno idea di che cosa sia un Flipper consigliamo di installare emulatori come Future Pinball (www.futurepinball.com) o visitiare siti come www.flippermania.it o www.tilt.it

TRON





Se siete appassionati di Fantascienza non potete non visitare il sito web www.fantascienza.com realizzato dalla DELOS.

di previsualizzazione. Syd Mead progettò molti dei mezzi di trasporto. Un dettagliato storyboard fu realizzato per spiegare agli animatori digitali quello che si voleva poter vedere sullo schermo. Vi lavorò anche Bill Kroyer (Ferngully, Come cani e gatti) che era anche il CG coreographer del film. Per rendere in qualche modo la dimensione elettronica nella quale si svolge la storia si decise che intorno ai personaggi ci dovesse essere una sorta di luminescenza dovuta al fatto che erano creature di pura energia. Dopo varie prove il direttore della fotografia Bruce Logan volle che le riprese con gli attori fossero effettuate in studi cinematografici completamente neri nei quali le scenografie erano solo sagomate ma non visibili. Sarebbero state poi aggiunte successivamente insieme all'alone luminescente di cui si accennava.
Al fine di non far apparire troppo realistica tutta la parte del film che si svolge nel mondo virtuale del MC si ricorse al trucco di girare il tutto in bianco e nero su pellicola 65 mm. (nota per cinefili: fu il primo film ad essere girato in questo formato dai tempi de **La figlia di Ryan** di David Lean, 1970). Ogni singolo fotogramma venne quindi stampato su una speciale cellula plastificata trasparente di dimensioni 25 cm per 42. Questo enorme numero di fotogrammi ingranditi venne quindi inviato a Taiwan, dove un piccolo esercito di coloranti si dette da fare per mesi con filtri e gelatine. Dopodiché fu rifotografato il tutto e rimandato il film colorato in America, dove poté cominciare il lavoro specifico affidato alle quattro ditte di Computer Graphic coinvolte nel progetto, la M.A.G.I., la Triple I, la Abel & Associates e la Digital Effects. La più importante era la M.A.G.I. (Mathematical Applications Group Inc) di New York, che realizzò la lunga sequenza della fuga e dell'inseguimento sulle motociclette. La ditta già dal 1972 aveva un programma per la realizzazione di filmati interamente digitali utilizzato prevalentemente in quegli anni per la produzione di spot pubblicitari. La Triple I si occupò invece del veliero solare che veniva seguito dalla nave di Sark e della visualizzazione vera e propria della faccia del Master Control, un concetto di design forse non tra i più brillanti tra quelli ideati per il film. Il lavoro di queste ditte era comunque il massimo dell'avanguardia per i primi anni '80 ed il loro compito consisteva fondamentalmente nel trasferire e rendere tridimensionali le soluzioni grafiche inventate dagli artisti grafici coinvolti con entusiasmo dal giovane regista. L'associazione matematica per ogni pixel di opportuni valori di intensità di colore e luminosità era al tempo assai rudimentale se paragonata alle risorse attuali. Osservando bene il film su DVD si notano qua e la delle sbavature. C'è inoltre da considerare il non trascurabile dettaglio che all'epoca i computer potevano si generare immagini statiche ma non automaticamente metterle in movimento. Per cui le coordinate grafiche che componevano ogni singolo elemento (ad esempio le motociclette) dovevano essere comunicate all'elaboratore per ogni singolo fotogramma che si desiderava ottenere.
Ci volevano 600 coordinate per avere 4 secondi di film ed ognuna di queste coordinate doveva essere copiata a mano, tramite tastiera, dagli animatori.
L'intento dei realizzatori era quello di amalgamare il più possibile le varie tecniche usate durante la lavorazione. Diceva all'epoca il supervisore degli effetti speciali Ellenshaw: "Non ci dispiace affatto che la gente non noti la differenza tra immagini generate al computer e quelle ottenute con questo lavoro manuale. Anzi, è proprio quello che speravamo, perché così il film non sembra essere soggetto a interruzioni di continuità. Per esempio i motocicli di luce che sfrecciano lungo la griglia del computer sono generati dal computer, ma quando gli attori vengono ripresi dentro i cicli stessi abbiamo usato le tecniche manuali di composizione con sfondo illuminato. Solo raramente le due tecniche sono state utilizzate contemporaneamente". La combinazione delle due tecniche è invece oggi una delle migliori armi a disposizione dei cineasti per la realizzazione di sequenze ad alta gradazione di effettistica. Questo permette adesso anche un notevole risparmio di costi (ad esempio sulle scenografie) ma a quei tempi presentava ancora problemi di integrazione praticamente insormontabili.
Il film alla fine costò 20 milioni di dollari, di cui 7 spesi solo per gli effetti speciali. Una grossa cifra, ma comprensibile se si considera anche il livello di sperimentazione che comportava. Peraltro, ricorda Ellenshaw, "persino durante le riprese del film i costi calavano man mano che andavamo avanti", come sempre succede con le nuove risorse tecnologiche. Curiosità: al film lavorò in qualità di animatore tradizionale (non accreditato) anche Tim Burton, che in quegli anni lavorava appunto per la Disney.
Gli attori che furono coinvolti nel progetto erano solidi professionisti ma non particolarmente noti: Bruce Boxleitner, che impersona Tron e Bradley, aveva assunto una certa notorietà grazie al personaggio di Luke Machan da lui ricoperto nella miniserie televisiva **Alla conquista del West** ed in seguito sarebbe anche diventato il comandante della tele-base stellare **Babylon 5**. Jeff Bridges (Flynn) era reduce dal successo di cassetta del remake di King Kong e successivamente è apparso in molti interessanti film di genere, come Starman, La leggenda del re pescatore di Tery Gilliam e K-Pax. David Warner (Dillinger/Sark) dal canto suo si sarebbe specializzato in ruoli da cattivo, anche nella serie di **Star Trek (Rotta verso l'ignoto)**. Il suo ruolo era stato originariamente assegnato a







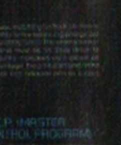
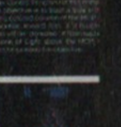










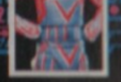










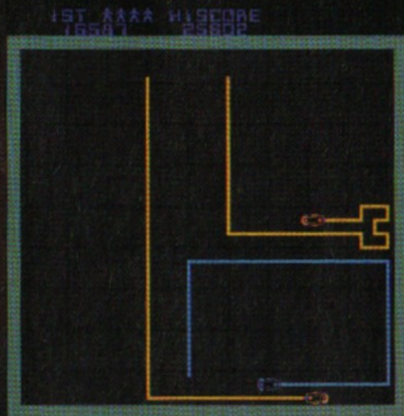














Peter O'Toole ma l'ex Lawrence D'Arabia - evidentemente più a suo agio tra le sabbie del deserto - se ne andò quando scoprì che avrebbe dovuto recitare quasi sempre in set completamente spogli e neri. Deve invece essere rimasta intrappolata dentro un computer Cindy Morgan (Lora/Yori), che si è persa nell'oblio. Nel ruolo secondario di Crom appare l'attore Peter Jurasik, in seguito apprezzato per il ruolo di Londo Mollari da lui brillantemente ricoperto in Babylon 5.
Una nota a margine meritano le musiche composte per il film da Wendy Carlos. Non perché le musiche del film siano particolarmente memorabili ma perché le sue sperimentazioni con tastiere elettroniche e suoni sintetizzati costituivano comunque un tentativo di innovazione che ben si integrava col progetto generale che stava a cuore a Liesberger. Wendy Carlos è stata una sperimentatrice della prima ora della musica elettronica, una delle prime ad usare il vocoder e la tastiera Moog, creata da Robert Moog di cui era amica. I suoi suoni sperimentali attrassero l'attenzione di Stanley Kubrick, regista col quale collaborò in occasione dell'avveniristico Arancia meccanica (1972) e del rabbrividevole Shining (1980). Per il primo dei due film è accreditata col suo primo nome, Walter. Poco dopo aver finito quel lavoro si sottopose all'operazione di cambio di sesso e dopo la transizione adottò il nome di Wendy. Appassionata, tra le altre cose, di astronomia, ha composto un intero album dedicato alla Luna, intitolato Digital Moonscape (1984) nel quale ancora una volta spingeva in avanti i confini della sperimentazione musicale che mescola il classico col moderno. Carlos compose molto materiale ma alcune delle composizioni non furono utilizzate, ad esempio quello da lei scritto per la corsa dei motocicli ed anche nei titoli di coda, occupati per buona parte da una dimenticabilissima canzonetta pop rock dei Journey.
Nel Laser Disc del 1996 e nel DVD del ventesimo anniversario del 2002 di Tron la Disney si è premurata di reinserire nella sezione degli extra le parti musicali che erano state eliminate dal montaggio finale.
Il film uscì negli Stati Uniti nel Luglio del 1982 ed incassò la buona ma non certo astronomica cifra di 33 milioni di dollari. L'uscita italiana fu nell'Aprile dell'anno seguente e anche da noi il riscontro fu modesto. Il videogame ispirato al film fu invece un grande successo ed il giro di affari che creò nelle sale giochi americane fini col superare gli incassi del film stesso.
Da anni si parla di un possibile seguito cinematografico ma per il momento non ci sono notizie certe e il modo migliore di festeggiare i 25 anni di Tron è quello, dopo aver acquistato il vecchio DVD del 20mo anniversario, di scaricare da **Xbox Live Arcade Tron** e **Discs of Tron** (che saranno disponibili durante l'estate) indossando ovviamente le scarpe **Adidas Adicolor BL4 Tron** (prodotte in serie limitata nel 2006).





Disney Interactive ha appena annunciato l'arrivo di Tron e Discs Of tron su Xbox Live Arcade. Questi due giochi arcade il cui grande successo oscurò quello del film (e fu comunque la dimostrazione dell'impatto ottenuto dalla pellicola sugli appassionati di videogames e computer) verranno riproposti sia versione originale sia in versione aggiornata.
Da quello che abbiamo visto sembra che la versione aggiornata non abbia stravolto l'originale arcade ritoccando leggermente il comparto grafico.
E' un peccato che, per i 25 anni di Tron, la Disney Interactive si sia limitata a queste release per Xbox Live invece magari di proporre un Disc of Tron da giocare con il controller del Wii... noi per consolarci abbiamo tirato fuori dalla collezione il nostro Intellivision e abbiamo inziato a giocare con Tron-Maze-a-Tron...













GUILTY GEAR XX ACCENT CORE
Publisher: ARC System Works
Piattaforma: Playstation 2, Wii

L'episodio conclusivo della serie è approdato su Playstation 2, al momento esclusivamente per il mercato giapponese. Accent Core conserva le medesime caratteristiche della versione arcade, come la possibilità di scegliere tutti i lottatori più famosi dei precedenti Guilty Gear, con i vari stili di combattimento e costumi.
Gli sviluppatori hanno migliorato notevolmente il look grafico e quello sonoro, inserendo ulteriori dettagli visivi e voci digitalizzate. La definizione degli sprite 2D rimane elevata come da tradizione Arc System e sono state aggiunte delle mosse inedite. Vi ricordiamo che Accent Core arriverà a fine estate anche su Nintendo Wii.

TINGLE'S BALLOON FIGHT CLUB
Publisher: Nintendo
Piattaforma: Nintendo DS

Remake del Balloon's Fight apparso sul mitico NES, questo episodio avente come protagonista Tingle è disponibile solamente tramite il Club Nintendo giapponese (avete presente i punti VIP nostrani? Noi ci becchiamo inutili sfondi per il desktop, loro giochi esclusivi, gadget ed altri bellissimi premi). Il gameplay è rimasto invariato, con l'aggiunta di grafica più curata e l'uso dei due schermi per offrire un campo di gioco più ampio. Oltre alla modalità di gioco principale, dove di tanto in tanto si sbloccheranno degli stage bonus, è presente la modalità inedita "Balloon Trip", mini-game basato sul far scoppiare palloncini in livelli pieni zeppi di ostacoli. Con un po' di fortuna è possibile trovarlo su Ebay!





GAMERS 3:
Cosa stiamo giocando?

Per un gigante come Sony questo non è uno dei momenti migliori della propria storia (sul numero uno di Gamers per aver ipotizzato il flop in Giappone della PS3 abbiamo ricevuto decine di lettere di protesta da parte dei lettori più vicini alla Sony. Ci dispiace dirlo, ma avevamo intuito correttamente gli umori del pubblico giapponese visto che in questo momento nel mercato giapponese la PS3 è da alcune settimane sotto le 10.000 console vendute contro le 70.000 del Wii e le oltre 150.000 del DS). Ovviamente questo non influenza certo il giudizio di una console che consideriamo ottima (ma troppo costosa) e che ci sta facendo divertire moltissimo con titoli come Virtua Fighter 5 e MotorStorm. A noi interessano i giochi e non quanto vendono. Siamo sicuri che questo sia uno degli anni migliori per noi Gamers grazie alle tantissime novità disponibili e tanti capolavori in fase finale di sviluppo. Basta dare un'occhiata alle prossime pagine e troverete una piccola parte dei giochi con cui ci stiamo divertendo (e che sono responsabili del ritardo di uscita di questo numero di Gamers) ^_^'





KONAMI ARCADE COLLECTION
Publisher: Konami
Piattaforma: Nintendo DS

È finalmente arrivata la raccolta dei giochi che hanno reso famosa la software house Konami. Sono stati inseriti quindici giochi: Rush'n Attack, Contra, Scramble, Tutankham, Pooyan, Time Pilot, Roc'n Rope, Track & Field, Circus Charlie, Super Basketball, Road Fighter, Yie Ar Kung Fu, Twin Bee, Kicker, Nemesis. I numerosi extra (per la gioia dei maniaci di schede arcade c'è addirittura la possibilità di gestire i dipswitch delle schede originali tramite il touch screen del DS!) e la possibilità di giocare con un amico tramite la connessione Wi-Fi della console rendono questa card un acquisto obbligato!













SUPER PAPER MARIO
Publisher: Nintendo
Piattaforma: Wii

Mario e Bowser alleati? Tutto è possibile quando si parla di Nintendo. Originariamente sviluppato per GameCube è poi passato all'ultimo momento sul Wii, Super Paper Mario si presenta ad un prima occhiata come uno dei tanti episodi platform dell'idraulico baffuto, ma ricordatevi che spesso l'apparenza inganna.
La struttura alla base è una via di mezzo tra il gioco di ruolo e il platform con un'innovazione che ha cambiato notevolmente le carte in tavola: durante le partite con Mario (gli altri personaggi del party sono Luigi, Peach e Bowser) è possibile spostare la prospettiva da bidimensionale a tridimensionale, offrendo sia una salvezza per Mario (i nemici sono 2D e passando nel mondo 3D appaiono come innocui fogli di carta) sia percorsi nascosti ed enigmi ingegnosi. Questa particolare abilità può essere usata solo per brevi periodi di tempo, in modo da offrire un maggior livello di sfida al giocatore. Stavolta il Regno dei funghi è minacciato da Count Bleck, un essere malvagio dall'aspetto un po' strano.
Super Paper Mario per ovvie ragioni non sfrutta affatto le caratteristiche innovative del controller Wiimote, tuttavia è in grado di regalare ore ed ore di divertimento ed esplorazione nei vari mondi del gioco. Un ottimo titolo di Mario da giocare in attesa che la casa di Kyoto decida di fare uscire il nuovo capolavoro di Myamoto: "Super Mario Galaxy".







PROJECT SYLPHEED

Publisher: Square Enix
Piattaforma: XBOX 360

Space Invaders, Gradius, Thunder Force, Salamander... nomi che ai giovani d'oggi dicono poco o nulla, mentre i videogiocatori con più esperienza hanno impresso nei loro cuori tutti questi titoli. Stiamo parlando dei capostipiti del genere shoot'em up, gli sparatutto a scorrimento orizzontale o verticale che erano molto in voga durante l'epoca del 2D, ma che purtroppo sono cominciati a scomparire con l'avvento delle tre dimensioni. Square-Enix riprende in mano il genere, inserendo nella line-up della Xbox 360 il sequel del famoso Silpheed apparso tanti anni fa sul Mega-CD di Sega. Sviluppato dal team Game Arts (lo stesso del prequel), Project Silpheed è ambientato nell'anno 2632, periodo dove gli umani sono riusciti nel loro intento di conquistare l'intero universo (per la serie "quando ci si accontenta di poco..." ndr). Un gruppo di ribelli, denominato Adan Freedom Force, ha deciso di attaccare la Terra, e soltanto voi nei panni di Katana Faraway potrete far tornare la pace. Si può personalizzare la propria astronave, e tra una missione e l'altra ci sono degli ottimi FMV che spiegano l'andamento della trama, ed è molto buona la caratterizzazione dei vari personaggi.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Publisher: LucasArts
Piattaforma: PSP/DS SCUMM

La storia inizia sull'isola di Melèe, nel mezzo del mar dei Caraibi, dove nei panni di Guybrush Threepwood dovremo riuscire nell'impresa di diventare pirati. Da qui in poi si creano diverse situazioni, a volte demenziali, a volte avventurose che ci condurranno dall'isola di Melèe fino a scoprire il segreto di Monkey Island. Il motore del gioco è quello di un punta e clicca, dove cliccando prima sull'azione da compiere poi su un oggetto darete i comandi a Guybrush durante l'avventura. Provatelo assolutamente su Scumm per PSP o DS





PUNCH OUT!

Publisher: Nintendo
Piattaforma: Wii Virtual Console

La Virtual Console del Wii si arricchisce sempre di più di titoli che hanno reso celebre il NES e le altre console della casa di Kyoto.
La versione di questo Punch Out è datata 1990, ed è priva del boss finale Mike Tyson, pugile che ha visto scomparire il proprio nome dal titolo del gioco a causa dei diversi scandali avvenuti negli anni passati.
Cosa rende così speciale Punch Out? Forse Mario in vesti di arbitro? Oppure la grafica cartoonesca? Nulla di tutto questo.
Punch Out è originale perché non permette al giocatore di muovere a piacimento il proprio pugile, lasciandolo ancorato in mezzo al ring.
Dal punto di vista del gameplay, questa scelta si traduce in un gioco di riflessi, dove bisogna aspettare il momento giusto per schivare il pugno dell'avversario e rispondere con violenza, sperando ovviamente di metterlo KO e vincere così l'incontro. Un altro aspetto particolare riguarda la telecamera, sempre fissata alle spalle del giocatore. Il gioco non è particolarmente longevo (anche perché la versione originale proveniva da un cabinato), tuttavia la varietà di avversari e la necessità di cambiare sempre tattica di attacco/difesa garantiscono molte ore di divertimento davanti alla TV del vostro salotto. Punch out viene venduto al costo di 500 Wii point circa 5 euro.





KAROUS

Publisher: Milestone
Piattaforma: Dreamcast

Dopo il successo di Rajirugi, i programmatori di Milestone hanno deciso di sviluppare Karous, sparatutto verticale che riprende le medesime meccaniche del prequel ma introduce un aspetto grafico più dark, orientato sui colori spenti, grigi, con un forte contrasto bianco/nero, il tutto utilizzando un'eccellente grafica cel-shading. Interessante il fatto che lo scudo dell'astronave rimanga sempre attivo quando non sparate, dandovi la possibilità di respingere tutti gli attacchi e nello stesso tempo danneggiare chiunque vi sia vicino. Il sistema di combo è attivabile tramite il pulsante B, peccato però che molti aspetti di Karous siano riciclati da Rajirugi, soprattutto lo stile e i pattern dei proiettili nemici.

LOST PLANET

Publisher: Capcom
Piattaforma: XBox360, XP, Vista

Dagli stessi programmatori di Onimusha e Devil may Cry ecco arrivare Lost Planet in versione Xbox360 e PC.
Nel gioco, dei pirati della neve pilotano i VS (Vital Suits) attraverso ostili ambienti coperti di ghiaccio, combattendo contro creature mostruose per la preziosa energia termica di cui hanno bisogno per sopravvivere. Lost Planet è un gioco d'azione 3D in terza persona con un'ottima grafica e una storia di fantascienza molto intrigante. Se non lo avete ancora fatto vi consigliamo di scaricare la demo per PC disponibile dal 15 maggio in due versioni (una per DirectX 9 e una per 10).





FATE STAY NIGHT REALTA NUA

Publisher: Type Moon
Piattaforma: Playstation 2, PC

Fate/Stay Night è una "visual novel" hentai creata dal team Type-Moon per piattaforma PC Windows.
Il grande successo di questo titolo ha contribuito alla realizzazione di un manga (pubblicato nella rivista Shonen Ace) e di un anime (realizzato dallo Studio Deen e mandato in onda nel primo semestre del 2006). Realta Nua è la conversione di questo gioco per la console Playstation 2: alcune tematiche sono state riviste, mentre è rimasto invariato il cast di doppiatori che ha lavorato all'anime. Il lavoro finale è eccellente, e non si preoccupi chi non conosce il giapponese: in giro su Internet è disponibile una traduzione amatoriale in inglese realizzata con grande cura.



NINJA GAIDEN SIGMA

Publisher: Tecmo
Piattaforma: Playstation 3

Classificare un gioco come Ninja Gaiden Sigma non è certamente facile: da un lato lo si può considerare come una sorta di edizione speciale con dei contenuti aggiuntivi, dall'altro lo si può vedere come un gioco nuovo, viste le importanti aggiunte nella modalità storia e un maggior bilanciamento della difficoltà, oltre ovviamente alle migliorie tecniche.
Parlando di quest'ultime, dopo aver visionato i vari filmati e provata la demo disponibile sul Playstation Store, è chiaro come sia i modelli dei personaggi che tutti i livelli abbiano subito un deciso restyling. Le animazioni, gli effetti speciali e l'intelligenza artificiale hanno giovato del passaggio dalla vecchia alla nuova generazione, e i tempi di caricamento saranno minimi o praticamente nulli grazie alla possibilità di installare parzialmente o totalmente il gioco sul disco rigido della Playstation 3.
La longevità è sicuramente aumentata rispetto all'edizione del 2004, assicurando molte più ore di divertimento davanti allo schermo della TV.
Il framerate sembra essere fisso a 60 fotogrammi al secondo, e i fortunati possessori di televisori Full HD saranno felici di sapere che Ninja Gaiden Sigma supporta anche la risoluzione 1080p (1920x1080 pixel scansione progressiva). La demo giocabile è stata rilasciata il 28 aprile tramite il Playstation Store giapponese.









COOKING MAMA COOK OFF

Publisher: Majesco/Nintendo
Piattaforma: Nintendo Wii

La versione Wii dell'omonimo gioco per Nintendo DS alla fine è arrivata anche in Europa, con una giocabilità ed immediatezza fortunatamente invariate. Due sono le novità principali: il supporto ai due giocatori (per sfide su chi prepara il miglior piatto nel minor tempo) e la grafica interamente tridimensionale che aiuta non poco nell'immedesimazione. Il titolo sfrutta sia il Wiimote che il Nunchuk, e le oltre trecento ricette internazionali garantiscono una longevità molto buona, anche perché è possibile creare delle varianti scambiando per esempio degli ingredienti o aggiungendo delle dosi extra.





MOBILE SUIT GUNDAM SEED PORTABLE

Publisher: Bandai/Namco
Piattaforma: PSP

Porting della versione arcade di "Mobile Suit Gundam Seed: Rengou vs. Z.A.F.T.", questo titolo PSP è uno dei più azzeccati giochi di Gundam mai arrivati sul console. La modalità principale ruota attorno alle missioni, ma si possono anche creare degli scontri veloci fino ad un massimo di quattro giocatori. I controlli sono molto intuitivi e bastano pochi secondi per impararli tutti. La grafica non ha subito particolari downgrade rispetto alla versione arcade e gli effetti sonori, così come le musiche, sono presi direttamente dall'anime giapponese.



CASTELVANIA IV

Publisher: Konami
Piattaforma: Wii Virtual console

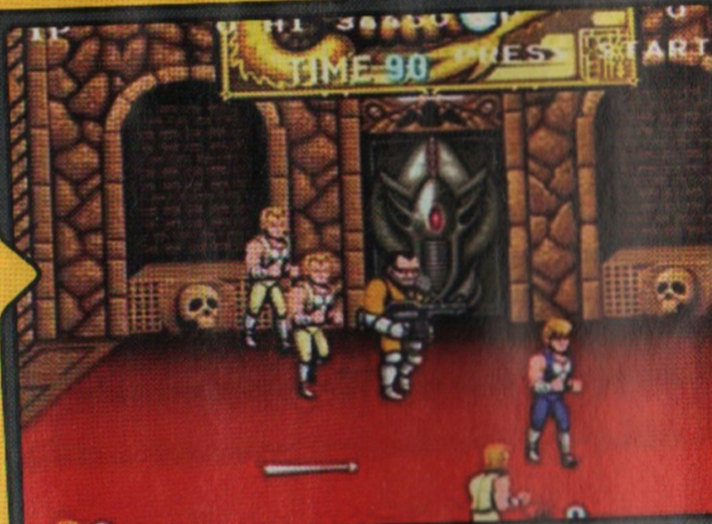
Accompagnati dal classico ritmo lento e solenne delle musiche di Castelvania, avanzeremo per grandi ed oscuri livelli distruggendo a suon di frusta zombie, lupi, scheletri, vampiri ed ogni altro genere di creature infernale ci si pari di fronte! In questo capitolo potremo far ondeggiare la frusta in tutte le direzioni, e come nei precedenti usare diversi armi aggiuntive come croci, coltelli, bottiglie di acqua benedetta che distruggeranno le creture maligne che vi si avvicineranno. Un grande gioco che vale la pena giocare anche oggi. Disponibile per la Virtual Console del Wii al prezzo di 800 punti.



DOUBLE DRAGON

Publisher: Microsoft
Piattaforma: Xbox 360 Live Arcade

Il servizio Live Arcade della Xbox 360 continua a regalarci dei capolavori anni 80: questa volta è il turno di Double Dragon. Era il lontano 1987 quando il gioco fece il suo debutto nelle sale giochi giapponesi e ottenne subito un grande successo. L'immediatezza del gameplay, la cura dei particolari e l'interazione con lo scenario hanno reso Double Dragon un gioco unico e memorabile, tanto che negli anni seguenti furono realizzati degli episodi inediti per moltissime console, come il NES, l'Atari 7800, Sega Genesis, Gameboy... Uno dei tanti pregi di questo titolo sviluppato da Technos è il fatto di aver introdotto per la prima volta in un picchiaduro a scorrimento il gioco in cooperativa: i due protagonisti, Billy e Jimmy Lee, sono maestri delle arti marziali, e sono in grado di sconfiggere i nemici con semplici calci e pugni, o anche raccogliendo le armi che vengono lasciate a terra. Parecchi livelli sono ricchi di trappole e ostacoli d'ogni tipo, e a volte servirà usare anche un po' d'ingegno oltre alla forza bruta.
La versione rilasciata sul Live Arcade supporta l'alta risoluzione, e grazie ad un filtro software i pixel risultano meno fastidiosi del previsto. Il gioco offre il meglio di sé in cooperativa, perciò cercate sempre di avere qualcuno disposto a combattere assieme a voi.








ONE PIECE UNLIMITED

Publisher: Bandai/Namco
Piattaforma: Nintendo Wii

I pirati di One Piece sbarcano sul Wii e lo fanno con un'avventura free-roaming basata sugli avvenimenti narrati nell'omonima serie animata. Arrivato a fine aprile in tutti negozi del Sol Levante, non è stata ancora annunciata una versione per il mercato occidentale, anche se è molto probabile vista la popolarità del manga e l'anime. In questo il Wiimote è utilizzato in combinazione con il Nunchuk per il movimento e le azioni dei personaggi selezionabili, cinque in tutto. Oltre all'avventura principale, ricca di enigmi e combattimenti, sono presenti moltissimi mini-giochi e anche una modalità Versus 2 giocatori.



ACTRAISERS

Publisher: Enix
Piattaforma: Wii Virtual Console

Il mondo di Pangea è stato sottomesso dalle forze del Male, e toccherà al giocatore rimettere le cose a posto controllando la divinità Master.
Il gioco si divide in due parti: nella prima dovrete esplorare le varie regioni di Pangea per eliminare tutti i demoni che hanno infestato i territori, mentre nella seconda parte la visuale passa a quella tipica dei giochi manageriali, e sarete chiamati a gestire i vari villaggi che avete salvato. Purtroppo il poco spazio a disposizione non ci permette di descrivere in maniera dettagliata le caratteristiche della sezione gestionale, comunque potete star sicuri che la giocabilità generale è perfetta. Indimenticabili le musiche, composte dall'insuperabile Yuzo Koshiro.





WARTECH SENKO NO RONDE

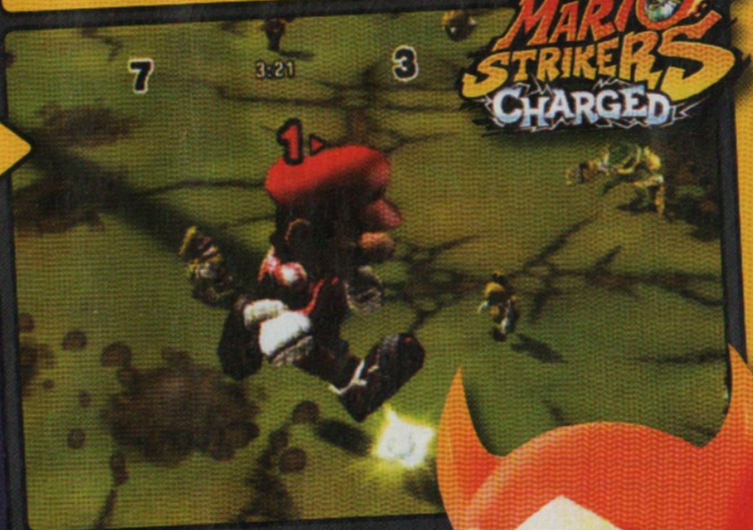
Publisher: Ubisoft
Piattaforma: Xbox 360

Dopo molti mesi di attesa, è arrivato anche in Europa e in America il gioco di combattimento tra robot Wartech Senko no Ronde, conosciuto in Giappone come "Senko no Ronde Rev X". Conversione dell'omonimo gioco apparso nelle sale giochi nipponiche su scheda Naomi (hardware derivato del Dreamcast) ha riscosso un notevole successo al momento della sua pubblicazione, visto che quel genere è molto popolare tra i giocatori del Sol Levante. Premiato con una medaglia d'oro dalla nota rivista Famitsu, il titolo sviluppato da G Rev Ltd mischia molto bene elementi tipici dei picchiaduro e degli sparatutto. La guerra tra i Mech è causata dalle fazioni della Terra che hanno intenzione d'impossessarsi di tutte le risorse naturali del pianeta. Ogni Mech è caratterizzato da attacchi e poteri esclusivi, e avrete bisogno di un po' di tempo per capire qual è il robot che meglio si adatta ai vostri gusti ed esigenze. I personaggi principali sono in tutto otto, ed ognuno di loro ha un passato da scoprire nella modalità Storia. Il design dei Mech e dei personaggi segue quello tipico dei manga ed anime giapponesi. Oltre alla campagna giocatore singolo, grazie al servizio Xbox Live si possono fare dei duelli multiplayer contro altri giocatori provenienti da tutto il mondo.

MARIO STRIKER CHARGED FOOTBALL

Publisher: Nintendo
Piattaforma: Nintendo Wii

Il primo gioco online per Wii in Europa è Super Mario Charged Football. In questo nuovo gioco ritroviamo tutti personaggi che hanno reso famosa la Nintendo: Mario, Wario, Luigi, Koopa, Donkey Kong, etc. I nostri campioni giocheranno a calcio con finte, super tiri, power up e oggetti esplosivi capaci di invertire il destino di una squadra da un secondo all'altro della partita. Attraverso la Wi-Fi connection potrete giocare con i vostri amici anche a distanza.



GOD OF WAR II

Publisher: Sony
Piattaforma: Playstation 2

Kratos, lo spartano che sfidò gli Dei, salì sull'Olimpo e divenne il dio della Guerra ritorna su Playstation 2, e stavolta è più arrabbiato che mai.
Il sequel di uno dei giochi d'azione più belli mai creati non modifica la struttura originale del titolo, ma si limita ad inserire qualche novità nel gameplay.
Il comparto grafico è uno dei punti di forza di quest'ultimo lavoro degli studi Sony di Santa Monica, e non saranno rare le volte che vi chiederete se quello che state giocando è un gioco old-gen oppure appartenente alla next-generation. In effetti, siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalla mole di poligoni gestita dal motore grafico, oltre ai moltissimi effetti speciali che donano un taglio cinematografico al gioco.
Memorabile il primo livello, dove dovrete scontrarvi contro il Colosso di Rodi in mezzo alle rovine della città. Avanzando con la trama affronterete epici combattimenti contro Idre, Titani, Gorgoni, Prometeo e tanti altri Dei dell'Olimpo, fino ad arrivare al confronto finale con Zeus.
Le sezioni action sono mescolate molto bene con quelle platform, e la difficoltà generale non arriva mai ai livelli di Ninja Gaiden, e questo può essere un bene o un male soltanto a seconda della persona. Quel che è certo è che God of War 2 è da gustare con piacere, in attesa del terzo capitolo previsto su PS3.




Anche Elebits (o Eledees come è stato rinominato in occidente) è uno dei videogiochi che ci sta facendo divertire di più con il Wii!

~ TAMIYA BOX ART ~

Publisher: Tamiya/Ertain
Piattaforma: Nintendo DS

Il marchio Tamiya è conosciuto dagli otaku di tutto il mondo grazie alle leggendarie Mini4WD. Con questa edizione "Box Art" di Kokoro (serie di giochi basati sulla colorazione di diverse immagini) è possibile colorare le illustrazioni dei vostri modellini preferiti.

La localizzazione inglese è improbabile, tuttavia le poche scritte in giapponese non impediscono certamente la prova di questo titolo. Nello schermo inferiore è presente la tavolozza dei colori e il piano di lavoro (si utilizza il pennino del DS come una vera e propria matita colorata), mentre in quello superiore viene mostrato il disegno finale. Non è certo un capolavoro, ma di sicuro un ottimo rimedio antistress.



XROSS SCRAMBLE: PERFECT COLLECTION

Publisher: GIGA
Piattaforma: Win98/2000/XP/Vista

Dalla GIGA ecco arrivare un nuovo action hentai per tutti i fan del Team Baldrhead: Xross Scramble Perfect collection. Nel gioco potrete assaporare tutto il meglio dei giochi prodotti da questo team con diversi tipi di action games, contents extra e tantissimi item da collezione. Per primo BaldrForce RE-Atcion un action game dove piloterete un robot in spettacolari battaglie utilizzando diversi tipi di attacchi. Duel Savior: le due regine e Xross Savior due ADV pieni di scene hentai. E per finire Scramble Savior un divertente picchiaduro bidimesionale a scorrimento orizzontale con protagoniste delle ragazze che combatteranno con le armi più assurde. VM18 !

GUNDAM: SENJOU NO KIZUNA

Publisher: Bandai/Namco
Piattaforma: Arcade

Il mito di Gundam è inossidabile ed è veramente difficile trovare una console che non abbia nella propria line-up almeno un titolo del famoso robot.
Il cabinato di quest'ultimo (capo)lavoro di Banpresto è simile ad una capsula, con all'interno tutti i comandi necessari (leve e pedali in primis) e un videoproiettore in grado di dare una panoramica di quasi 180°. Lo stile del gioco è simile agli altri Gundam, però c'è da sottolineare il fatto che, grazie al collegamento ad Internet, fino a 16 giocatori si potranno scontrare in battaglie memorabili, rese ancora più coinvolgenti dal cabinato stesso.







TATAKAE! OUENDAN 2

Publisher: Inis
Piattaforma: Nintendo DS

Il 17 maggio in Giappone è uscito l'attesissimo sequel del rhythm-game per DS, Ouendan. Descrivere a parole il gameplay perfetto di Osu Tatakae Ouendan è inutile oltre che quasi impossibile, bisogna provarlo e basta. Definirlo rhythm-game non è sufficiente, si dovrebbe inventare un termine inedito per inserire così Ouendan in un genere tutto suo. Rispetto al primo episodio è stato aggiunto il multiplayer Wi-Fi a quattro giocatori, un nuovo team rivale e la bellezza di diciannove tracce musicali, alcune sbloccate soltanto dopo aver raggiunto un certo numero di punti nelle varie sfide.



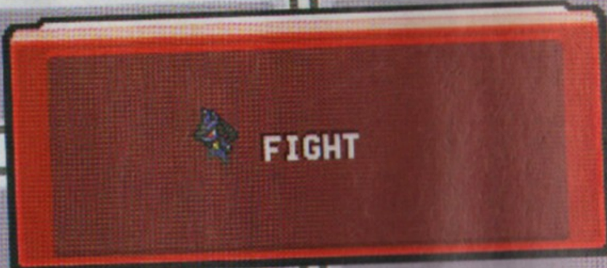


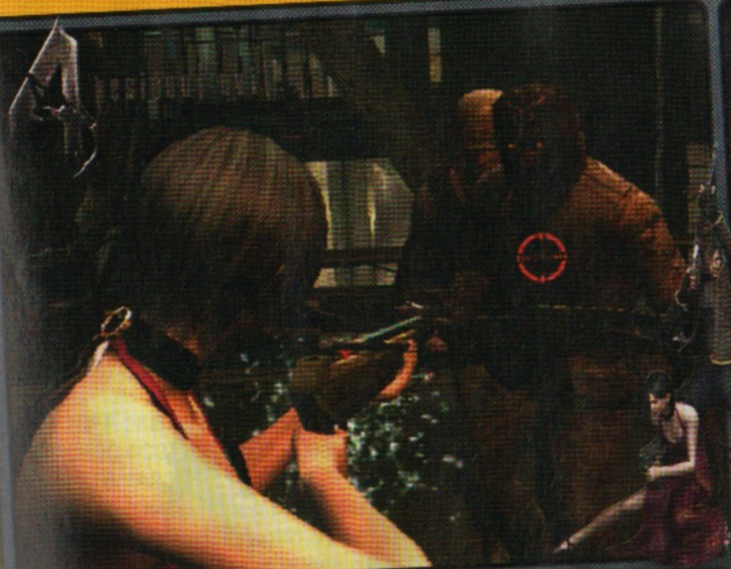
POKEMON DIAMOND PEARL

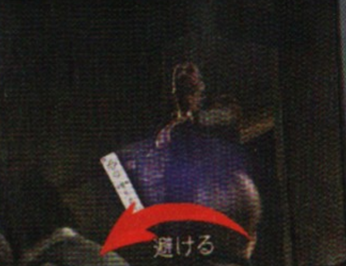
Publisher: Nintendo/Game Freak
Piattaforma: Nintendo DS

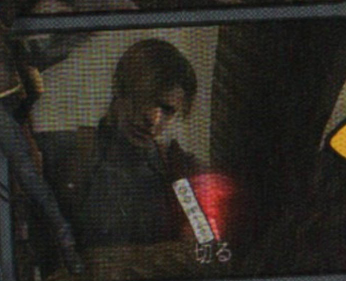
Il mercato europeo dovrà aspettare ancora un po' di tempo, ma in quello import sono già disponibili le due versioni in inglese del nuovo Pokemon per Nintendo DS, Diamond e Pearl. Dopo gli spin-off Pokemon Link e Pokemon Ranger, si torna al gameplay classico che ha reso tanto famosa la serie: esplorare il territorio in cerca di nuovi Pokemon, catturarli ed allenarli. Non manca certo il Team Galaxy, sempre pronto ad ostacolarvi. Sfruttando le funzionalità hardware del DS, i programmatori hanno realizzato un motore grafico in grado di gestire scene miste 2D e 3D: in parole povere, tutti i personaggi sono rimasti ancorati alle due dimensioni, mentre gran parte dell'ambiente di gioco è interamente tridimensionale. Il risultato finale è notevole, grazie anche alle eccellenti animazioni e scelte cromatiche, influenzate in maniera notevole dal trascorrere del tempo virtuale. Il battle system è rimasto invariato, c'è giusto qualche piccola aggiunta di nuovi dettagli e la possibilità di usare due nuovi elementi, l'oscurità e il veleno. La connessione Wi-Fi viene usata per scontrarsi contro gli allenatori di tutto il mondo e scambiarsi valanghe di Pokemon attraverso un'intuitiva bacheca online. Il touch-screen viene invece sfruttato per mini-games e utilizzare il Poke-Dex.











RESIDENT EVIL 4: WII EDITION

Publisher: Capcom
Piattaforma: Nintendo Wii

Uno dei titoli più importanti della line-up Gamecube torna in versione budget sul Nintendo Wii, con tutte le aggiunte della versione Playstation 2 e un metodo di controllo che ben si adatta alla nuova home-console della casa di Kyoto. Per chi non lo sapesse, nella versione indirizzata alla console Sony era stato aggiunto il supporto ai televisori 16:9, filmati inediti e soprattutto delle missioni aggiuntive impersonando la sexy Ada Wong.
Il Nunchuk viene sfruttato per i movimenti principali, mentre il Wiimote si usa per prendere la mira (il mirino ora è più grande) e sparare ai nemici. L'utilizzo del coltello risulta molto intuitivo grazie alla possibilità di sferrare veloci fendenti con il Wiimote. Parlando delle altre azioni "sensisitive", è necessario impugnare il controller in maniere diverse per ottenere l'effetto desiderato. Il risultato finale è un prodotto che si lascia giocare ancora oggi, sebbene abbia un po' di anni sulle spalle. Il sistema di controllo inedito è molto divertente ed intuitivo, e si può affermare senza problemi che questa "Wii edition" è la versione definitiva di Resident Evil 4.

FRONT MISSION 1ST

Publisher: Square/Enix
Piattaforma: Nintendo DS

Front Mission 1St su Nintendo DS si presenta come un RPG tattico in visuale isometrica. Il gioco per il momento è disponibile solamente in versione giapponese. I menu sono in lingua inglese anche se tutto lo story mode rimane in giapponese. Un gioco di strategia old school molto divertente e con un'ottima grafica, sopratutto nelle animazioni dei combattimenti. I menu tradotti in inglese lo rendono un ottimo gioco import godibile anche senza saper leggere il giapponese.





HOTEL DUSK ROOM 215

Publisher: Nintendo/Cing
Piattaforma: Nintendo DS

Il venditore porta a porta Kyle Hyde si ritrova il 28 dicembre 1979 ad alloggiare all'Hotel Dusk: un albergo del Nevada che segnerà per sempre la sua vita. Ex-poliziotto newyorkese caduto in disgrazia, Kyle si è affidato all'azienda Red Crown per cercare di dimenticare il suo passato, ma non si può mai sfuggire al destino. E proprio durante il soggiorno nell'hotel il passato busserà alla sua porta, svelando inquietanti segreti e portandolo pian piano verso la verità. Si tratta di una semplice coincidenza il fatto che Kyle alloggi nella stanza 215 sopran-nominata Wish Room, dove sembrano avverarsi i desideri dei clienti?
Il protagonista nel corso del gioco dovrà ricominciare ad utilizzare la sua esperienza di detective per risolvere i misteri che avvolgono l'Hotel Dusk, misteri che ormai durano da più di 30 anni e che riguardano tradimenti, menzogne ed omicidi. La storia è suddivisa in capitoli, ognuno dei quali rappresenta un'ora della notte all'interno dell'Hotel. Una notevole cura è stata riposta nelle animazioni e nella grafica generale, dando al titolo un aspetto molto noir. Le musiche si mantengono sempre su buoni livelli, così come gli effetti sonori. La longevità è notevolmente migliorata rispetto ad Another Code, garantendo circa 15 ore per arrivare a scoprire la verità.





MOERO DOWNHILL KNIGHT BLAZE

Publisher: Top
Piattaforma: Win98/2000/XP/Vista

In questo hentai racing game 3D della Top l'obiettivo è quello di vincere più gare possibili di modo da potersi appropriare di nuove macchine con prestazioni migliori e assistere a delle belle scene hentai con le ragazze che incontrerete nel gioco. Tra le opzioni si può selezionare l'arcade mode, nel quale tutta la parte "clicca e leggi" è eliminata e si deve solo guidare cercando di migliorare i tempi. Lo scopo finale del gioco è quello di superare tutti i percorsi dello story mode. Più corse vincerete e più ragazze vedrete nude... Vi consigliamo di scaricare la demo, basta cercare su Google "Moero Downhill Knight Blaze" e troverete vari siti da cui scaricare questo divertente hentai!

DEMONBANE DX

Publisher: Nitro+
Piattaforma: Win98/2000/XP

Durou Daijuji e Al Azif sono riusciti, nel primo capitolo della serie (si trattava di un hentai firmato Nitro+), a smascherare l'intrigo dell'organizzazione chiamata Black Lodge grazie all'aiuto dei super robottoni Demonbane, creati con lo scopo di combattere le forze del male. Questi giganti di ferro sono noti anche come "Deus Machina", espressione derivante dalla nota frase latina "deus ex machina", utilizzata per indicare un provvidenziale intervento divino in una situazione complessa e senza via d'uscita. Un divertente picchiaduro 3D per PC in perfetto stile giapponese.



BONK'S REVENGE

Publisher: Hudson
Piattaforma: Wii Virtual Console

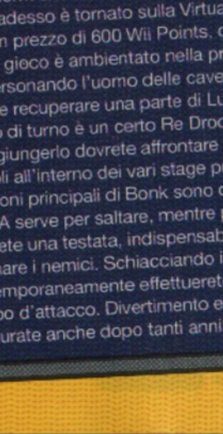
Creato nel 1991 da Red Company e distribuito da Hudson Soft, Bonk's Revenge è un platform che vide luce sul mitico PC-Engine e adesso è tornato sulla Virtual Console ad un prezzo di 600 Wii Points, circa 6 euro. Il gioco è ambientato nella preistoria, e impersonando l'uomo delle caverne Bonk dovrete recuperare una parte di Luna. Il cattivo di turno è un certo Re Drool e prima di raggiungerlo dovrete affrontare mille pericoli all'interno dei vari stage presenti. Le azioni principali di Bonk sono due: il tasto A serve per saltare, mentre premendo B darete una testata, indispensabile per eliminare i nemici. Schiacciando i due tasti contemporaneamente effettuerete una combo d'attacco. Divertimento e risate assicurate anche dopo tanti anni!

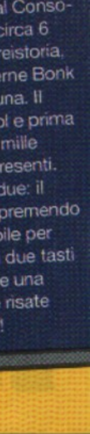












MARIO KART DS HACKER

Testo di: Evrain

Chiavi inglesi, WFC e Mario Kart

Diciamoci la verità: Mario Kart era ed è uno dei punti forti delle console Nintendo. Cosa ci sia dietro, nessuno è mai riuscito a capirlo, ma questo folle gioco di corse ha inchiodato generazioni di giocatori ai loro SNES/N64/GameCube, ed ora anche ai piccoli schermi del DS. Non solo, con l'inclusione della Nintendo WiFi Connection, è diventato uno dei titoli più rappresentati sui server di gioco.



Oramai tutti i segreti "canonici" del gioco sono stati rivelati, tutti i trucchi e le glitches per schizzare alla velocità della luce (ed oltre) messi nero su bianco, ma non è molto comune il fatto che ci sia stata opera di hacking anche sul lato multiplayer di Mario Kart DS; ed è proprio di questo che tratteremo in questa mini-guida. Premettiamo subito che esistono due tipi di hack: il primo è giustamente tenuto lontano dal pubblico, poichè permette di utilizzare cheats, come con una Action Replay o equivalente (per esempio, usando la funzione omonima che la flashcard R4 sta gradualmente incorporando nei suoi firmware), durante il gioco online; le informazioni originali di Parasyte sono disponibili solo ad alcuni membri della scena per evitare un'invasione di bari nelle partite WFC. Molto più interessante è invece il terzo tipo di hacking, che è riassumibile in due parole: piste segrete.

Esatto, c'è molto più di quanto la Nintendo vi ha fatto vedere. Come tutti saprete, durante il gioco online è possibile scegliere solo 20 delle 32 piste effettifavemente presenti: le altre 12 rimangono confinate al single player. Seguendo la nostra guida, invece, sarete in grado non solo di personalizzare la lista circuiti, ma anche di inserire uno dei 19 circuiti incompleti o di test gentilmente "abbandonati" nella cartuccia dai programmatori Nintendo.

Tutti pronti? Via! Ecco cosa vi serve per poter pasticciare con Mario Kart DS:

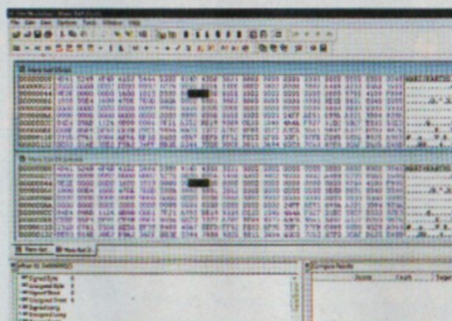
Una copia originale di Mario Kart DS versione europea
Una flashcard Slot 2 (necessaria comunque per il dumping)
Un editor esadecimale, come ad esempio HEX Workshop (www.bpsoft.com)
Tanta pazienza. Ma davvero tanta.

Qualche panino aiuta.

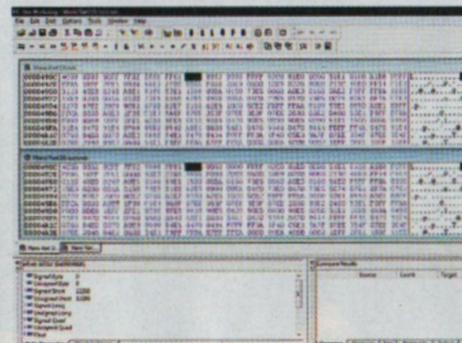
Per cominciare, è necessario effettuare il dump della cartuccia: per far ciò, basta utilizzare le apposite utility disponibili sul sito di molti produttori, come ad esempio M3 e Supercard. Una volta ottenuto il file, installate Hex Workshop ed apritelo, per effettuare l'hacking infatti dovremo editare la ROM in tre punti.



Vi si presenterà questa situazione: potete vedere, nella finestra a destra, le informazioni dell'header, comprensive del codice specifico per il gioco (AMCP01). Ma non è questo che ci interessa, pertanto premiamo CTRL+G ed impostiamo, nella finestra di ricerca, la ricerca per offset esadecimale (Hex) e dall'inizio del file (Beginning of file): nella finestra dell'offset, invece, digitate 0x00000051.



Come potete vedere nell'immagine, sono stati evidenziati due bytes, sia all'offset prima indicato che a quello successivo (52): nell'originale la situazione è B6 0E, voi però dovrete sostituire entrambi questi bytes con 00 00. Fatto ciò, ripetiamo quanto già fatto per saltare all'offset 0x00004918.



Anche qui, si tratta di cambiare solo due bytes: sostituite 00 30 con 20 0C. Animo, animo, ne resta solo uno! Saltiamo all'offset 0x00004C20.



Ora le cose si fanno più "difficili": dovrete sostituire una serie di bytes nulli (00) che si estende fino a 0x00004C70 con i bytes di seguito elencati:

2C00 9FE5 2C10 9FE5 0010 80E5 2800
9FE5 2C10 8FE2 0C20 A0E3 0130 D1E4
0430 80E4 0120 52E2 FBFF FFCA 1000



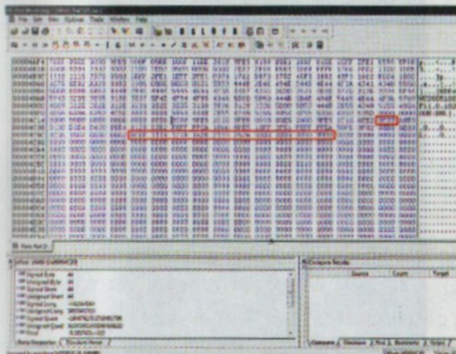


9FE5 10FF 2FE1 FEFF FFEA 50FE 3F02 00B6 0E00 4C3A 1502 0030 0002 0C0F 1113 1718 1A20 2123 2526

Quest'ultima sequenza è particolarmente importante, insieme agli otto bytes seguenti (tutti 00), poichè contiene la lista dei tracciati e il numero di tracciati di default, che qui è impostato a 12. Ma niente paura, ci arriveremo: ora è importante salvare il vostro lavoro e trasferirlo su flashcard. Avviata una partita online, potrete controllare se nella nuova lista sono comparse le 12 piste "non ufficiali".

Se la risposta è negativa, probabilmente avete solo confuso un byte oppure scritto all'offset sbagliato, ma sicuramente vedrete con soddisfazione che ci siete riusciti! Ora resta un ultimo trucchetto, e poi saprete tutto quello che c'è da sapere.

Come vi avevo già accennato infatti, l'hack preimposterà la lista circuiti disponibili sulle dodici piste escluse dai progettisti Nintendo; è tuttavia possibile espandere questo limite a 20 ed inserire alcune piste di test oppure incomplete, nonchè le piste riservate alla battaglia. Vediamo più in dettaglio di cosa si tratta.



Per prima cosa, torniamo all'offset 0x00004C20 e guardiamo con attenzione i valori evidenziati in questa immagine.

Il primo riquadro indica gli offset 0x00004C34 e 35, corrispondenti ai bytes 0C 20: questo è il limite delle piste, impostato a 12. Cambiate 0C in 14 per elevarlo a 20.

Il secondo riquadro invece evidenzia 20 bytes, da 0x00004C64 a 0x00004C6F, che sono invece le piste vere e proprie. Ogni byte corrisponde ad un particolare tracciato, la cui lista completa è questa:

CHE COSA SERVE?
FLASH CARD PER NINTENDO DS.







PISTE SEGRETE

Questa lista, stilata dall'hacker originale di Mario Kart DS (Parasyte), indica il valore esadecimale da inserire, il nome interno alla ROM della pista e (se presente) il suo nome di gioco. Qualora quest'ultimo sia assente, il tracciato è da considerarsi beta o appartenente alla modalità Battaglia. Tra quelli facenti parte dei campionati singe player, solo la Fortezza Volante ed il Flipper di Waluigi presentano alcuni glitches minori, per il resto nessun problema; discorso ben differente per i tracciati di test, il cui funzionamento è a dir poco imprevedibile.

01 - old_yoshi_gc [GCN Yoshi Circuit]
02 - old_mario_gc
03 - luigi_course
04 - dokan_course
05 - test1_course
06 - donkey_course
07 - wario_course
08 - nokonoko_course
09 - old_baby_gc [GCN Baby Park]
0A - old_mario_sfc [SNES Mario Circuit 1]
0B - old_momo_64 [N64 Moo Moo Farm]
0C - old_koopa_agb * [GBA Bowser Castle 2] *
0D - old_peach_agb [GBA Peach Circuit]
0E - old_luigi_gc [GCN Luigi Circuit]
0F - old_noko_sfc * [SNES Koopa Beach 2] *
10 - old_frappe_64 [N64 Frappe Snowland]
11 - clock_course * [Tick-Tock Clock] *
12 - mansion_course [Luigi's Mansion]
13 - airship_course * [Airship Fortress] *
14 - cross_course [Figure 8 Circuit]
15 - test_circle
16 - bank_course [Yoshi Falls]
17 - old_hyudoro_64 * [N64 Banshee Boardwalk] *
18 - ridge_course * [Shroom Ridge] *
19 - mario_course [Mario Circuit]
1A - garden_course * [Peach Gardens] *
1B - desert_course [Desert Hills]
1C - town_course [Delfino Square]
1D - rainbow_course [Rainbow Road]
1E - snow_course [DK Pass]
1F - beach_course [Cheep Cheep Beach]
20 - koopa_course * [Bowser Castle] *
21 - pinball_course * [Waluigi Pinball] *
22 - stadium_course [Wario Stadium]
23 - old_donut_sfc * [SNES Donut Plains 1] *
24 - old_choco_64 [N64 Choco Mountain]
25 - old_luigi_agb * [GBA Luigi Circuit] *
26 - old_kinoko_gc * [GCN Mushroom Bridge] *
27 - old_choco_sfc [SNES Choco Island 2]
28 - old_sky_agb [GBA Sky Garden]
29 - mini_block_course
2A - mini_block_64
2B - mini_dokan_gc
2C - mini_stage1
2D - mini_stage2
2E - mini_stage3
2F - mini_stage4
30 - mr_stage1
31 - mr_stage2
32 - mr_stage3
33 - mr_stage4
34 - Award
35 - StaffRoll
36 - StaffRollTrue

Ricapitolando, dunque, sostituite a piacere uno o più di quei 20 bytes, seguendo la tabella sopra, per creare la vostra tracklist personalizzata.

Ed ora, cari i miei meccanici-hacker, basta con gli editor esadecimali e facciamo rombare i motori. Che la gara abbia inizio!

Testo di Evrain

HOMEBREW DS: UN TUFFO NEL PASSATO!

COME AVERE UN AMIGA, UN COMMODORE64, UN NES, UNO SNES E QUANT'ALTRO SEMPRE IN TASCA...

Benvenuti (e benvenute) al terzo appuntamento con la nostra rubrica dedicata al portatile di casa Nintendo ed a tutte le sue funzionalità più o meno nascoste. Nei numeri scorsi ci siamo avvicinati allo sviluppo di programmi per il DS, nonchè a quanto di meglio il panorama attuale offre per espanderne le funzionalità ben oltre il puro svago videoludico; questa volta invece porteremo indietro le lancette dell'orologio, utilizzando la nostra console a doppio schermo per rivivere le emozioni dei grandi classici del passato grazie ai tantissimi emulatori sviluppati per DS.

Facciamo un piccolo test: alzi la mano chi di voi non ricorda cosa sia Turrican. O Monkey Island. Oppure Altered Beast. Se non avete alzato mai la manina, o siete troppo giovani o dovete mettervi in ginocchio su ceci, lenticchie e foto di Kaz Hirai in costume da bagno per penitenza: stiamo parlando di tre fra le grandi pietre miliari della storia dei videogiochi, rispettivamente per il leggendario Commodore 64, il più prosaico PC ed il mai dimenticato Sega Genesis/Megadrive (anche se originariamente concepito per il mercato delle sale giochi). I più navigati di voi, poi, li staranno giocando tutt'ora con l'aiuto del MAME, del DOSbox, del Kega e compagnia bella. Cosa c'entra tutto questo con il DS? Facile, il fatto che, nonostante la sua modesta "potenza bruta", specie in rapporto alla PSP o al (semi)sconosciuto GP2X, esista una pletora di emulatori anche per questa macchina. Iniziamo con qualche necessaria premessa: non aspettatevi di giocare a Metal Slug, Progear, Gears of War o qualsiasi altro titolo strafigo appena uscito, a meno che il vostro DS non abbia un Pentium 4 al posto del processore ARM. La potenza è quella che è, quindi parliamo di console vecchio stampo. In secondo luogo, tutti questi progetti sono ancora in piena fase di sviluppo, quindi aspettatevi di veder saltare fuori ogni tanto messaggi di errore e titoli incompatibili. Ora, prendete lo spazzolino da denti e seguiteci in questo viaggio a ritroso negli anni (ndr a volte alcune battute della redazione di Gamers sono così criptiche che non vengono capite neanche da chi le ha scritte...)
Per iniziare, prenderemo in considerazione un emulatore che non è tale nel senso stretto del termine, ma che si è guadagnato un posticino nelle flashcard di praticamente tutti gli appassionati: lo **ScummVM**. I veterani tra voi lettori certamente ricorderanno quando, tempo addietro, la LucasArts era famosa tanto per la miriade di titoli ispirati a Guerre Stellari quanto per un genere che essa stessa ha contribuito a consolidare: le avventure grafiche. I due capitoli di **Indiana Jones, Sam & Max, Monkey Island**, persino il capostipite **Maniac Mansion** sono stati creati con lo stesso "motore" di base, lo **SCUMM** appunto. Questo particolare homebrew, esistente per praticamente tutte le architetture conosciute dal genere umano (tostapane compreso), vi permetterà di avere decine e decine di giochi a portata di stilo: alcuni di essi sono persino disponibili gratuitamente sul sito ufficiale. Per inserirli su DS, sarà sufficiente copiare in una cartella i file richiesti per ciascun gioco (il cui elenco è reperibile sul sito www.scummvm.org) e... giocare! Nonostante il processo di estrazione dei file necessari sia piuttosto macchinoso, questo "emulatore" è ad oggi il più famoso tra quelli disponibili per DS.
Ma se le battute su una scimmia a tre teste proprio non attaccano con voi, niente paura! Per i puristi del retrogaming c'è ancora una pletora di homebrew, non importa quale fosse la vostra macchina del cuore!
Il problema è che la nostra macchina del cuore è il glorioso MegaDrive della Sega... ah, i bei tempi andati dei 16 bit, del cielo azzurro nei videogiochi, del porcospino più veloce della storia... Ops scusate, stiamo divagando. Ironicamente, è ora possibile giocare anche ai capolavori che approdarono un quindici anni fa sulle console di punta della grande rivale di Nintendo, e che in alcuni casi conquistarono anche le ragazze. Chi di voi si ricorda Alex Kidd? Thunderforce? Altered Beast! Per rivivere i capolavori Sega è possibile utilizzare il **Picodrive DS** ed il **DsMasterPlus**. Il primo è il porting su DS dell'emulatore omonimo sviluppato per la piattaforma Symbian, in pratica per i cellulari Nokia in dotazione oramai anche ai bambini appena nati, e rappresenta il progetto in fase più avanzata: oltre a supportare praticamente tutte le card più vetuste, le ultime versioni lo rendono ancor più stabile e veloce sfruttando i 32Mb di RAM presenti nelle flashcard da Slot 2 e nell'Expansion Pack venduto insieme ad **Opera DS**. **DsMasterPlus**, invece, è una versione pesantemente modificata e notevolmente migliorata del **SMSPlus**, emulatore open source scritto dal leggendario Charles MacDonald, membro del team di sviluppo del **MAME**. Inutile dire che, con queste premesse, ci troviamo di fronte ad un programma dal funzionamento egregio: oltre all'ottima compatibilità e facilità d'uso, l'emulatore supporta anche i dump del **GameGear** che, come nella coppia DS/Nintendo 64, altri non era che un Master System



DS MASTER PLUS



PICO DRIVE



in versione portatile. Ma andiamo ancora più indietro nel tempo: i fortunati tra voi che hanno letteralmente visto nascere i videogiochi quali svago casalingo sicuramente sapranno cosa viene ora. Già, perchè a quei tempi per dire "gioco elettronico" si usavano una parola ed un numero: Commodore 64. Come dimenticarlo? Era un microcomputer, con tastiera, e 64 kilobytes di RAM, ed è diventato il "micro computer" più celebre - e più venduto - di tutti i tempi, meritandosi un posto nell'olimpo dell'informatica. Forse non avrà la grafica della PS3, ma tutti noi nostalgici potremo portarlo sempre con noi grazie al **FrodoDS**. Realizzato con pazienza, buona volontà ed una consistente partecipazione di un celebre forum inglese, a tutt'ora è un progetto in piena fase di sviluppo, non perfetto forse, ma che dimostra già risultati impressionanti. Ai teenager non dirà molto, ma per chi con quello scatolotto ci è cresciuto ed ha passato le prime notti in bianco della sua vita è decisamente un must anche perché il DS grazie al Touch Screen riesce ad emulare anche la tastiera!

E sempre in tema di computer, sarebbe un delitto non menzionare l'MSX/MSX2 che rappresentano i primi tentativi di Microsoft di entrare nel mercato home. Nel 1983, quando ancora Steve Ballmer non aveva inventato l'Xbox 360 e la Epic non sapeva neanche cosa fosse Gears of War, un rappresentante Microsoft (accompagnato probabilmente da qualche cassa di sakè) promosse uno standard unico per la costruzione di computer casalinghi, composti da una base software scritta in BASIC e hardware comprato - letteralmente - al supermercato. Da qui nacque la serie MSX, che godette di buon successo e notevoli titoli fino all'uscita del NES. Non per nulla, i primi due Metal Gear sono stati sviluppati proprio per MSX! Pertanto, se siete interessati a sapere come è nata la leggenda di Solid Snake, non vi resta che usare il **PenkoDS**, piccolo homebrew proveniente dal formaggioso Belgio; inoltre, rimarrete sorpresi nello scoprire quanti anime abbiano visto incarnazioni videoludiche su questo curioso Commodore all'orientale.

Se vi sembra che questi emulatori bastino a crearvi una sala giochi di tutto rispetto, sappiate che la lista potrebbe andare avanti ancora a lungo: anche lo ZX Spectrum (**ZxDS**), il NeoGeo Pocket (**NeoPop**) e persino il MAME (**MarcaDS**) fanno capolino sul DS, anche se in questi casi si tratta purtroppo di progetti o in stadio embrionale o abbandonati troppo presto per poter essere considerati utilizzabili; questo è particolarmente vero per il **MarcaDS**, di ottime premesse ma il cui sviluppo si è fermato esattamente un anno fa.

Ma per voi lettori di GAMERS, abbiamo due piccole chicche in serbo, particolarmente gradite a chi nel cuore ha solo Nintendo (e la principessa Peach).

Una delle mancanze principali che venne imputata al GBA Micro ed al DS fu senza dubbio la mancanza di supporto per il vecchio ma sempre amatissimo Gameboy classico. Considerando come Tetris sia il pane quotidiano per chiunque, avevano anche ragione. Una generazione e mezza di console dopo, ecco che sul DS spunta la versione "riveduta e corretta" di uno degli emulatori più celebri: il **Goomba**! Nato fin dai tempi del GBA viola, per aggirare un sistema di protezione particolarmente fastidioso presente su di esso, ha vissuto una seconda giovinezza con le ultime due creature di Nintendo, incapaci di far girare quei vecchi titoli. Sebbene il suo sviluppo sia oramai terminato, il suo codice sorgente ha dato origine a miriadi di versioni differenti, spesso notevolmente migliorate, ma soprattutto alla versione principe creata da Dan Weiss: il **Goomba Color**. Sebbene alcuni titoli siano ancora poco supportati, consente di giocare a praticamente tutti i titoli per entrambe le versioni del mattoncino grigio, con un futuro assolutamente roseo davanti. Niente male, tutte le console portatili Nintendo in un colpo solo!

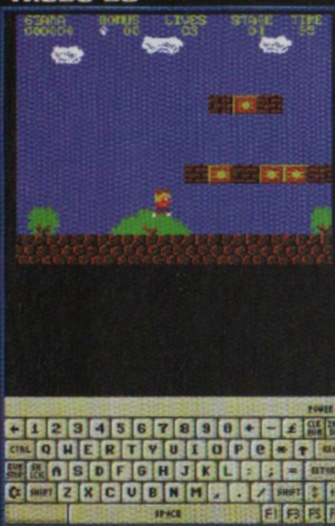
Ed ora, dulcis in fundo, una chicca anche per chi non sa fare a meno di Final Fantasy e della miriade di rpg rilasciati per Super Nintendo Entertainment System: lo **SNEmuldS**. Questo piccolo gioiellino non solo mostra già un'ottima compatibilità, piena velocità di emulazione in una grossa fetta di titoli e supporto al sonoro, ma che offre la simulazione del - quasi mai utilizzato - mouse per SNES tramite stilo. Mario Paint dovrebbe bastare per farvi capire il divertimento assicurato da questa emulazione hardware aggiuntiva! La nostra piccola scampagnata tra emulatori e console del passato termina qui, ma non di certo l'esplorazione di tutte le potenzialità nascoste del nostro amato Nintendo DS.

Come sempre, appuntamento al prossimo numero per altri trucchi su come ottenere il massimo dalla nostra console preferita!

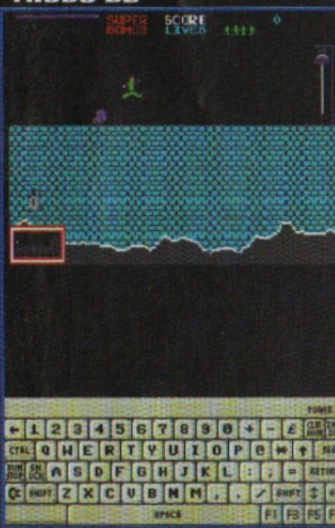
www.gbarl.it







FRODO DS



FRODO DS

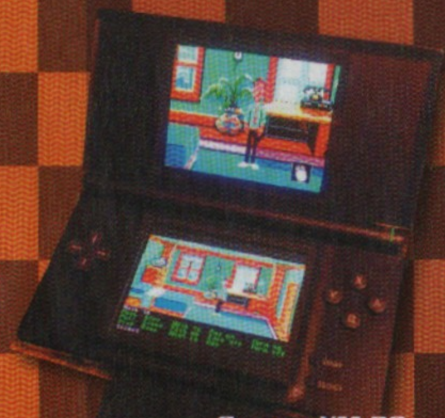
LINK UTILI:



Se questo articolo ha stuzzicato il retrogamer che c'è in voi, ecco una raccolta di link per gli emulatori presentati.

ScummVM DS - **www.scummvm.org** o **scummvm.drunkencoders.com**
DsMasterPlus - **www.portabledev.com/pages/ds/jeuxdev.-perso/dsmasterplus.php**
SNEmuldS - **www.snemul.com/ds**
Picodrive DS - **www.cryptosystem.org/**
FrodoDS - **gpf.dcemu.co.uk/Frodoc64.shtml**
Penko DS - **deadketchup.kyuran.be/**
Goomba! - **www.webpersona.com/goomba/**
Goomba! Color - **dwedit.home.comcast.net/**
MarcaDS - **www.portabledev.com/pages/ds/jeuxdev.-perso/marcads.php**

È necessario sottolineare come le due versioni del Goomba siano supportate solo da flashcard di tipo Slot 2, in quanto richiedono l'espansione RAM presente in esse.



ScummVM DS

GIOVANNI ZICCARDI:

VIDEOGAME CSI

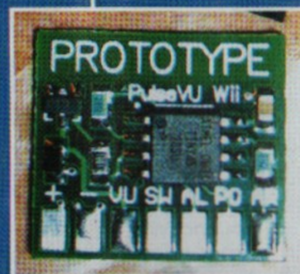
LA COMPUTER FORENSIS E VIDEOGIOCHI...

In un articolo di qualche anno fa, a firma di Chris Vaughan, apparso sul primo numero del 2004 della nota rivista scientifica «Digital Investigation», l'Autore si interrogava sulle questioni di sicurezza relative all'Xbox e alle metodologie utilizzabili per effettuare indagini su questo (allora innovativo) strumento.
Nonostante l'articolo sia un po' datato, pone comunque delle problematiche molto interessanti e ancora attuali.
La prima osservazione dell'autore può sembrare banale ma, da un punto di vista investigativo e della computer forensics (ovvero la scienza che studia le modalità di investigazione digitale) è fondamentale: le console di oggi sono dei veri e propri computer. Sembra la scoperta dell'acqua calda, dal momento che tutti noi ci rendiamo conto, quando usiamo queste console (dotate di processore, scheda madre, scheda video, memoria, un lettore DVD e un hard disk), di essere in possesso di strumenti che sono molto lontani dalle originarie console e che hanno tutte le caratteristiche, e le potenzialità, di un computer vero e proprio.
In questo articolo scientifico si fa notare che, una volta «exploitata» la console, lo strumento può benissimo essere utilizzato per attività illegali (quali la custodia di file illeciti) o può essere dotato di un sistema operativo Linux che lo rende, di fatto, un sistema completo (si pensi alle possibilità di navigazione in Internet) anche da un punto di vista della prevenzione dei crimini o della ricerca delle tracce digitali di reato. Le prime attività che gli esperti di forensics hanno svolto, nel corso degli anni, con riferimento alla «prima» Xbox sono state correlate allo studio accurato delle tecnologie alla base del file system di questa console, soprattutto se vi era la necessità concreta di acquisire l'immagine dell'intero disco della console per una successiva analisi forense.
Il sistema di partizioni del disco e il file system sono basati su una tecnologia denominata FATX, derivata dal ben noto FAT. I primi operatori hanno scoperto che, usando una distribuzione Linux, era possibile trattare senza particolari problemi questi tipi di file (in realtà il «senza particolari problemi» è riferito ad utenti esperti, in quanto occorreva ricompilare e intervenire sul kernel di Linux).
La procedura di analisi di un immagine di un disco XBOX è sicuramente la parte più interessante: l'investigatore digitale che si trova a dover analizzare un file system di un XBOX ha diverse opzioni sulle quali calibrare le sue ricerche. Di solito la prima cosa che viene fatta è quella di prendere le informazioni precise sulle partizioni e sull'utilizzo dello spazio disco, compresi i dati nascosti o cancellati e lo spazio non allocato o nascosto.
La parte relativa al recupero dei dati è molto interessante: nell'articolo viene citato un esperimento che ha recuperato anche dati, cancellati da tempo, che erano stati messi sulla console per semplici scopi di testing (immagini, file sonori, file di testo).
L'unico problema concreto, sollevato dal redattore dell'articolo, è che alcuni tools software tipici di forensics dovevano essere leggermente modificati o personalizzati per poter trattare un sistema ibrido quale la console in oggetto.
Di certo, oggi anche le console sono diventate un target molto interessante per gli investigatori digitali (insieme, ad onor del vero, a tutti gli altri device tecnologici ormai diffusi su larga scala, quali Ipod, Blackberry e simili), e a ragione: i dati in esse contenuti possono, in alcuni casi, essere anch'essi correlati a determinati comportamenti di interesse per gli investigatori, proprio come quelli del personal computer.
www.ziccardi.org

DEVOLUTION PSP MOD CHIP

Già pronto per la distribuzione il secondo modchip specifico per la PSP denominato PSP-Devolution. Questa modifica hardware sarebbe in grado di poter far accedere direttamente alla NAND della PSP tramite la connessione USB e l'ausilio di uno speciale cavetto, in questo modo si ha pieno accesso al contenuto della flash della console. Le interessanti caratteristiche del nuovo prodotto riportano che:
Possibilità di flashare la PSP utilizzando la porta USB e senza necessità di averne una aggiuntiva.
Ecco le caratteristiche principali:
- Il Mod-Chip si basa sulla tecnologia ACTEL ProASIC 3, già nota per le ottime modifiche su altri sistemi.
- Basso consumo in termini energetici richiesto.
- Adatto a qualsiasi versione di harware interno, incluse le mainboard TA-082 e TA-086.
- Integrazione di un Custom Bios che permette di usufruire di interessanti features aggiuntive.
- Poche saldature da effettuare in fase di installazione.

Anche se attualmente il concetto di modchip è di dubbia utilità, potrebbe rilevarsi utile a chi volesse downgradare via hardware la propria PSP avente firmware superiore a 3.03 ufficiale, e/o a chi ha briccato irreversibilmente la PSP corrompendone la Flash. **Maggiori dettagli su www.PSP-Devolution.**



Se siete rimasti ipnotizzati dal led pulsante del Wii allora non potete perdervi questo PulseVU v2: un mod realizzato dai ragazzi di Sickmods. Il PulseVU ha due funzioni principali: far pulsare il led blu del lettore del Wii quando è in standby e, quando la console è accesa, far lampeggiare il led al ritmo dell'audio in uscita dal Wii. Nel chip sono stati inseriti ben 10 pattern differenti (selezionabili tramite il pulsante Eject), in questo modo potrete scegliere il vostro preferito e rendere la console ancora più cool!
Unica nota: l'installazione completa richiede un po' di pazienza. **www.sickmods.net**





>>TECNICA:

XNA: PROGRAMMARE IL TUO XBOX 360

Nel numero scorso abbiamo introdotto l'ambiente di sviluppo XNA Game Studio Express, e abbiamo realizzato insieme un immagine che si muove su schermo. L'appuntamento di stavolta è con i fondamenti della grafica 3D, avremo quindi un primo approccio con l'aspetto sonoro, e con il sistema di controllo di un videogioco XNA. Riusciremo a vincere il concorso della Microsoft "Dream, Build & Play"? (www.dreambuildplay.com)

Di Jacopo "ciapo.it" Davassi

Ultimissime dal fronte XNA

Tanto per incominciare, quache novità sul mondo XNA. Il 25 Aprile è uscita la versione 1.0 REFRESH del Game Studio Express, che in poche parole è un aggiornamento della versione precedente (la 1.0) che introduce il supporto di Windows Vista, dell'Audio3D e di altre funzionalità (vedi box). Ci chiediamo perchè invece di chiamarla 1.1 o 1.5 abbiano preferito mantenere la versione 1.0 ed aggiungere l'epiteto REFRESH, ma è ormai noto che ai ragazzi che sviluppano XNA non manchi nè la fantasia nè il senso dell'umorismo (ricordiamo che XNA è un acronimo per "Xna's Not Acronymed"). Sempre parlando delle novità riguardo al GSE non possiamo mancare di segnalare l'uscita del secondo Starter Kit dedicato nello specifico allo sviluppo di giochi di corse (Racing Game Starter Kit), liberamente scaricabile e completo di modelli 3D, textures e file audio. Il link alla pagina è: **creators.xna.com/Education/StarterKits.aspx**.
Per essere sempre aggiornati sulle ultime novità tenete d'occhio il blog dello stesso team di sviluppo di XNA che trovate all'indirizzo **blogs.msdn.com/xna** (e quale posto migliore?).

Introduzione al secondo tutorial

L'argomento che andiamo a trattare oggi necessita di un breve cappello introduttivo. Essendo questa che avete tra le mani una guida per programmatori alle primissime armi, ogni cosa è spiegata con grande semplicità, ma per questo viene necessariamente sacrificato l'aspetto più tecnico e un pò più approfondito. Perciò potete scriverci per chiedere chiarimenti, suggerimenti, consigli sui vostri progetti, fare domande (a cui speriamo di riuscire a rispondere) e direttamente all'indirizzo: **xbox@gamersweb.it**. Fatta questa premessa, mi accingo ad illustrare il contenuto del tutorial di questo numero. Come anticipato, la prima parte si occuperà di caricare un modello 3D nel vostro progetto, e di visualizzarlo su schermo; quindi proveremo a muoverlo con il sistema di input, per poi inserire il sonoro nel nostro progetto. Ma andiamo con ordine...

FASE UNO: Visualiziamo su schermo un modello 3D rotante

Il modello 3D è l'oggetto tridimensionale che deve essere caricato all'interno del nostro progetto, per poi essere renderizzato su schermo (le colonne nelle pagine successive spiegano questi concetti).
Per semplificare le cose caricheremo un modello 3D già presente sui vostri computer, ovvero quello che è incluso nello starter kit del gioco Space War che avete dal giorno che avete installato XNAGSE. Se volete costruire un modello personalizzato, avrete bisogno di un software per la modellazione CAD 3D come il celebre 3D Studio MAX, per nominarne uno, o il più semplice Google SketchUp (che è usato anche per realizzare gli edifici 3D che si trovano in Google Earth).
Abbiamo quindi bisogno del modello e della texture dell'astronave inclusa nello starter kit di Spacewar. Per questo apriamo un nuovo progetto, scegliamo Spacewar Windows Starter Kit e inseriamo una directory a scelta; clicchiamo su OK e in quella directory verranno creati i files necessari per il progetto, fra cui il modello che serve al nostro scopo. Possiamo chiudere subito il progetto (non ci serve il codice contenuto nello starter kit), ed aprirne un'altro "pulito" dove andremo a caricare il modello : scegliamo ancora nuovo progetto, quindi Windows Game.
Apparirà il progetto con il codice predefinito per far girare l'applicazione; carichiamo quindi l'oggetto 3D dalla finestra in alto a destra (Solution Explorer) cliccando il tasto destro sull'icona del progetto e scegliamo dal menù a comparsa Add, quindi New Folder. Creiamo la cartella con nome Content, e dentro questa creiamo altre 2 sottodirectory coi rispettivi nomi Models e Textures. Abbiamo quindi bisogno del modello e della texture da applicarvi sopra: sceglieremo proprio quelli che abbiamo precedentemente salvato creando il progetto di Spacewar, trovandoli nella cartella Content/models/p1_wedge.fbx che abbiamo creato. Se non vedi nessun file scegli "Content Pipeline Files" nel menù "Tipo di file", quindi premi Ok. Questa procedura è da seguirsi con il modello .fbx, ma non con la texture wedge_p1_diff_v1.tga: per questa è necessaria la copia dalla cartella del progetto di Spacewar in quella del nostro nuovo progetto, in quanto il modello cercherà la texture in automatico e non avremo bisogno di aggiungerla manualmente nel Solution Explorer. Occhio a mantenere gli stessi nomi delle directory perchè nel file .fbx è inclusa la directory della texture! E ora iniziamo a scrivere un pò di codice: carichiamo il modello 3D nell'inizializzazione grafica: modifichiamo il metodo LoadGraphicsContent nel nostro Game1.cs

```
//Carichiamo il modello 3D
Model myModel;
protected override void LoadGraphicsContent(bool
loadAllContent)
{
   if (loadAllContent)
   {
      myModel = content.Load<Model>("Content\\Models\\
p1_wedge");
   }
}
```

E disegnamolo su schermo. Dovremo modificare due metodi nel nostro Game1.cs : Nel metodo Draw disegneremo il modello con texture applicata e illuminazione; nel metodo Update cambieremo la posizione in base a un parametro temporale per cui non smetterà di ruotare. Creiamo quindi il MESH, che serve



GRAFICA 3D for "Dummies":

"Shading, vertex, pixel e poligoni? Ehm!"

Un oggetto poligonale non è altro che un insieme di coordinate spaziali nelle tre dimensioni x, y e z. Da quante più coordinate è definito un oggetto, tanto più questo sarà fedele alla realtà, ma un maggiore livello di dettaglio richiede innanzitutto una modellazione più laboriosa, e sopratutto una potenza di calcolo maggiore da parte della scheda video che dovrà calcolare 50-60 volte al secondo la posizione di un numero maggiore di vertici. Per questo quando si "aumenta il livello di dettaglio" il gioco "va a scatti" : il motore 3D non ce la fa a calcolare una mole di dati così grande, e per permettere la fluidità dell'azione di gioco esegue il frameskipping, ovvero omette di calcolare alcune immagini al secondo ed in questo modo l'elaborazione grafica perde di fluidità come contrappeso alla diminuita carica di dati da elaborare. Per questo i vari benchmark contano i frames per secondo per testare la potenza di calcolo delle schede video. Ed è per questo che, aumentando continuamente la potenza di calcolo delle schede video sul mercato, Lara Croft 10 anni fa aveva gambe e lineamenti squadrati, ora invece è un insieme di cuscinetti!
Ci sono quindi delle funzioni per aumentare le informazioni, come l'interpolazione dei punti nella linea nella distanza fra un vertice ed un altro; la modellazione delle facce nelle aree delimitate dai vertici stessi. Il rendering grafico si occupa anche di come applicare la texture, ovvero quell'immagine che viene incollata e stiracchiata sul modello 3D per dargli un rivestimento e



per renderizzare e visualizzare su un piano 2D (lo schermo) il nostro modello 3D (letteralmente MESH = maglia, reticolato).

```
//Impostiamo la posizione e la rotazione del modello nello spazio virtuale
Vector3 modelPosition = Vector3.Zero;
float modelRotation = 0.0f;

//Impostiamo la posizione della "telecamera" (il nostro occhio)
Vector3 cameraPosition = new Vector3(0.0f, 50.0f, 5000.0f);

//Diamo le proporzioni per la visualizzazione dell'oggetto..
float aspectRatio = 640.0f / 480.0f;

protected override void Draw(GameTime gameTime)
{
   graphics.GraphicsDevice.Clear(Color.CornflowerBlue);

   //Copiamo le precedent trasformazioni
   Matrix[] transforms = new Matrix[myModel.Bones.Count];
   myModel.CopyAbsoluteBoneTransformsTo(transforms);

   //Disegnamo il modello, che può avere più di una mesh
   foreach (ModelMesh mesh in myModel.Meshes)
   {
      //Orientiamo la mesh in base alla telecamera e alla proiezione
      foreach (BasicEffect effect in mesh.Effects)
      {
         effect.EnableDefaultLighting();
         effect.World = transforms[mesh.ParentBone.Index] * Matrix.CreateRotationY(modelRotation)
            * Matrix.CreateTranslation(modelPosition);
         effect.View = Matrix.CreateLookAt(cameraPosition, Vector3.Zero, Vector3.Up);
         effect.Projection = Matrix.CreatePerspectiveFieldOfView(MathHelper.ToRadians(45.0f),
            aspectRatio, 1.0f, 10000.0f);
      }
      //Disegnamo la mesh finale, con I parametric che abbiamo appena inserito
      mesh.Draw();
   }
}
```

A questo punto se compiliamo il progetto col tasto F5 comparirà nel "gioco" il nostro modello 3D con texture! E se vogliamo farlo ruotare su un asse, basta aggiungere queste poche righe di codice dentro al metodo Update:

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
   if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
      this.Exit();

   modelRotation += (float)gameTime.ElapsedGameTime.TotalMilliseconds * MathHelper.ToRadians(0.1f);

   base.Update(gameTime);
}
```

FASE DUE: Ruotiamo il modello dai comandi del gamepad.

Abbiamo visto come caricare il modello, ora vogliamo farlo muovere a seconda degli input inviati da controller. Prima di tutto connettiamo il controller Xbox360 al PC (abbiamo bisogno del controller wired, da inserire direttamente nella porta USB). Nello scorso numero abbiamo visto l'input da tastiera; dobbiamo prima di tutto creare le variabili relative al Per muovere abbiamo bisogno di variabili che tengano conto di posizione ed orientamento dell'oggetto Modifichiamo così il metodo Update:

```
//Velocità del modello, applicata alla posizione in cui si trova il modello in ogni frame
Vector3 modelVelocity = Vector3.Zero;

protected override void Update(GameTime gameTime)
{
   if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
      this.Exit();

   //Leggiamo l'input
   UpdateInput();

   //aggiungiamo la velocità alla posizione corrente
   modelPosition += modelVelocity;

   //e cambiamola a seconda del tempo trascorso
   modelVelocity *= 0.95f;

   base.Update(gameTime);
}
```

E ora andiamo a creare, sotto il metodo Update, la funzione UpdateInput , che avete visto apparire sopra: la rotazione cambierà al variare della pressione sulla levetta anologica sinistra; pigiando il trigger destro faremo aumentare la velocità e premendo A faremo un reset della posizione, rotazione e velocità.

```
protected void UpdateInput()
{
   //Controlliamo lo stato del gamepad
   GamePadState currentState = GamePad.GetState(PlayerIndex.One);
   if (currentState.IsConnected)
   {
      //Impostiamo la rotazione con lo stick analogico sinistro
      modelRotation -= currentState.ThumbSticks.Left.X * 0.10f;

      //Aumentiamo la velocità
      Vector3 modelVelocityAdd = Vector3.Zero;

      //Diamo la direzione di rotazione
      modelVelocityAdd.X = -(float)Math.Sin(modelRotation);
      modelVelocityAdd.Z = -(float)Math.Cos(modelRotation);

      //E impostiamo, a seconda della pressione, lo scaling
      modelVelocityAdd *= currentState.Triggers.Right;

      //Aggiungiamo questo valore alla velocità
      modelVelocity += modelVelocityAdd;

      GamePad.SetVibration(PlayerIndex.One, currentState.Triggers.Right,
         currentState.Triggers.Right);

      //Se premo il tasto A, ripartiamo dalle coordinate iniziali
      if (currentState.Buttons.A == ButtonState.Pressed)
      {
         modelPosition = Vector3.Zero;
         modelVelocity = Vector3.Zero;
         modelRotation = 0.0f;
      }
   }
}
```

FASE TRE: Inseriamo qualche effetto sonoro!!!

Xna dispone di un Audio Engine proprietario, per questo è semplicissima la gestione dell'audio. Per inserire dei suoni (.wav) dobbiamo creare un nuovo progetto con il programma Microsoft Cross Platform Audio Creation Tool (XACT) che viene installato automaticamente insieme a XNA.. Prima creiamo le sotto-cartelle Audio e Waves nella

cartella Content mediante il nostro Solution Explorer, quindi recuperiamo due file audio dalla directory dello Starter Kit Spacewar che abbiamo creato nella prima parte del tutorial: trasciniamo i due files Ships/engine_2.wav e Weapons/hyperspace_activate.wav che si trovano nella cartella dello Starter Kit direttamente nel Solution Explorer dentro la cartella Content/Audio/Waves. Apriamo quindi XACT dal menù avvio, che si trova nella subdirectory del menù dove abbiamo installato XNA e salviamo immediatamente il progetto audio nella cartella Content/Audio del nostro progetto C#, dandogli il nome MyGameAudio.
Usare XACT è, come dicevamo, molto semplice: prima creiamo una banca dati wave (Click su Wave Banks, quindi New Wave Bank). Quindi creiamo una banca dati sound (Click su Sound Banks, quindi New Sound Bank). A questo punto abbiamo due nuove finestre che possiamodisporre orizzontalmente (Tile Horizzontally). Aggiungiamo quindi i files (.wav) nella prima banca dati, cliccando su Wave Banks, quindi Insert Wave File(s). Inseriamo la directory del nostro progetto, dove abbiamo precedentemente copiato i due files (.wav) nella cartella Content/Audio/Waves . Selezioniamoli entrambi, e appariranno nella finestra Wave Bank. Facciamo un drag&drop per ciascuno dei due files dalla finestra Wave Bank alla finestra Sound Bank, nello specific nel pannello Cue Name. Infine vogliamo che il suono venga ripetuto, quindi scegliamo engine_2 nella Sound Bank, e nel pannellino a destra clicchiamo su Play Wave; quindi in basso a sinistra della finestra XACT appariranno una serie di proprietà, noi scegliamo LoopEvent e la impostiamo su Infinite. Quindi salviamo il progetto e chiudiamo XACT.
Tornando al nostro C# e aggiungiamo nel Solution Explorer il file MyGameAudio.xap nella cartella Content/Audio. Finalmente interveniamo sul codice: scoviamo il metodo Initialize, e digitiamo:

```
AudioEngine audioEngine;
WaveBank waveBank;
SoundBank soundBank;
protected override void Initialize()
{
   audioEngine = new AudioEngine("Content\\Audio\\
MyGameAudio.xgs");
   waveBank = new WaveBank(audioEngine, "Content\\
Audio\\Wave Bank.xwb");
   soundBank = new SoundBank(audioEngine,
"Content\\Audio\\Sound Bank.xsb");
   base.Initialize();
}
```

Vediamo che vengono caricati ben tre files per il nostro audio:
un **AudioEngine (.xgs)** "ms-help://MS.VSExpressCC.v80/MS.VSIPCC.v80/MS.XNAFX.1033/XNA/AudioEngine_Audio_Framework_Xna_Microsoft_T.htm", una **WaveBank (.xwb)** "ms-help://MS.VSExpressCC.v80/MS.VSIPCC.v80/MS.XNAFX.1033/XNA/WaveBank_Audio_Framework_Xna_Microsoft_T.htm" e una **SoundBank (.xsb)** "ms-help://MS.VSExpressCC.v80/MS.VSIPCC.v80/MS.XNAFX.1033/XNA/SoundBank_Audio_Framework_Xna_Microsoft_T.htm".

Adesso possiamo comandare al progetto di riprodurre questi suoni in base ad un evento. Come abbiamo visto in XACT I suoni sono veicolati da un oggetto Cue, che possiamo richiamare con la funzione GetCue, o riprodurre direttamente con PlayCue. E aggiungiamo il codice seguente sotto il metodo UpdateInput :

```
//Per stoppare l'Audio (dopo c'è un IF per farlo ripartire, a
seconda che l'abbiamo attivato-disattivato)
Cue engineSound = null;

protected void UpdateInput()
{
   // Controlliamo lo stato del gamepad
   GamePadState currentState = GamePad.
GetState(PlayerIndex.One);
   if (currentState.IsConnected)
   {
      // Impostiamo la rotazione con lo stick analogico
sinistro
      modelRotation -= currentState.ThumbSticks.Left.
X * 0.10f;
      // Aumentiamo la velocità
      Vector3 modelVelocityAdd = Vector3.Zero;

      // Diamo la direzione di rotazione
      modelVelocityAdd.X = -(float)Math.
Sin(modelRotation);
      modelVelocityAdd.Z = -(float)Math.
Cos(modelRotation);

      // //E impostiamo, a seconda della pressione, lo
scaling
      modelVelocityAdd *= currentState.Triggers.Right;

      // Aggiungiamo questo valore alla velocità
      modelVelocity += modelVelocityAdd;

      GamePad.SetVibration(PlayerIndex.One,
currentState.Triggers.Right,
         currentState.Triggers.Right);

      //Aggiungiamo il nostro Audio!
      if (currentState.Triggers.Right > 0)
      {
         if (engineSound == null)
         {
            engineSound = soundBank.GetCue("engine_2");
            engineSound.Play();
         }

         else if (engineSound.IsPaused)
         {
            engineSound.Resume();
         }
      }
      else
      {
         if (engineSound != null && engineSound.IsPlaying)
         {
            engineSound.Pause();
         }
      }

      // Se premo il tasto A, ripartiamo dalle coordinate
iniziali
      if (currentState.Buttons.A == ButtonState.Pressed)
      {
         modelPosition = Vector3.Zero;
         modelVelocity = Vector3.Zero;
         modelRotation = 0.0f;

         //Riproduco un suono quando premo A
         soundBank.PlayCue("hyperspace_activate");
      }
   }
}
```

Ed eccoci giunti alla fine! Questo è solo l'inizio della programmazione di un videogioco, perchè oltre a visualizzare un oggetto 3D, ruotarlo ed inserire del sonoro ci sarebbe da gestire la collisione con altri oggetti, lo sfondo, lo "sparo", i vari sistemi di scoring.. di strada da fare quindi ce n'è, ma come abbiamo visto insieme con XNAGSE è estremamente semplice realizzare cose molto complicate. Una nota: abbiamo volutamente usato nomi dei file e riferimenti corrispondenti a quelli del tutorial ufficiale XNA, così che possiate trovare il codice esemplificativo funzionante senza alcuna modifica seguendo questa procedura: nella finestra principale del Visual C# Express scegliamo l'ultimo tasto dei menù (HELP), quindi HOW DO I, quindi scriviamo "GETTING STARTED WITH XNA GAME STUDIO" e scegliamoi tutorials "GOING BEYOND".
E anche questo secondo appuntamento è giunto al termine. Vi ricordiamo che potete sempre scriverci per chiarimenti, idee segnalazioni e tutto quello che volete all'indirizzo email: **xbox@gamersweb.it**
E ora sotto con il lavoro: non vediamo l'ora di vedere i risultati delle vostre fatiche scaricabili da Xbox Live !



GRAFICA 3D per Dummies:

quindi un'identità. A queste operazioni vengono aggiunte miriadi di equazioni matematiche che servono a interpolare i pixel, a creare sfumature, ombre, giochi di luce, che vengono calcolate su tutta la scena fino a 100 volte al secondo, rendendo così l'immagine più realistica e dettagliata. Non mi scorderò mai quando inserii per la prima volta l'allora 3Dfx nello slot PCI del mio vecchio per vedere la nebbiolina in FIFA98 Concludiamo con un'immagine sbalorditiva che mostra il livello di dettaglio che si può raggiungere con la grafica 3D .



Guardando un'immagine così ben realizzata ci vengono in mente i film della PIXAR e gli altri film tipo Shrek, e sorgerà la domanda: "Ma perchè non fanno dei videogiochi con questo livello di dettaglio?". La differenza sta tutta nel fatto che quella dei film è grafica pre-renderizzata, che significa che i processori hanno tutto il tempo per calcolare i singoli fotogrammi e creare il filmato: nel videogioco questo non è possibile, perchè dev'esserci interattività, per cui il motore 3D deve caricare in tempo reale i fotogrammi a seconda dei movimenti che vengono inviati dal sistema di input, come un gamepad. Ed è per questo che si dice che un motore 3D è "leggero" quando riesce (mediante complicate procedure) ad alleggerire il carico di lavoro sul processore grafico mantenendo una qualità dell'immagine finale molto alta, unita a una fluidità che si assesta almeno sui 60 fps.



>>HACKING:

HOMEBREW SU PSP

Testo di: psp -ita.com

ATTENZIONE: Prima di eseguire una qualunque modifica hardware o software non prevista dal produttore della console verificare di avere i diritti legali di poter operare e modificare la console stessa. Gamers e la casa editrice Hobby Media non possono essere considerati responsabili di alcuna operazione effettuata sulla propria console senza le autorizzazioni necessarie da parte del Produttore.

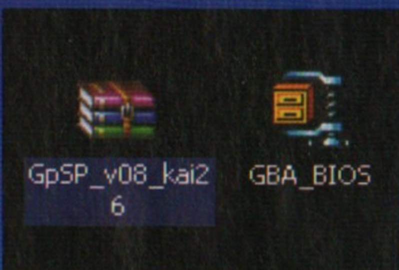
GAME BOY ADVANCE PSP

GPSP Versione 0.8 KAI 2.6

Il GPSP è una applicazione molto nota per il mondo PSP. Questo programma, infatti, può emulare correttamente un GameBoy Advance senza troppe complicazioni con risultati veramente soddisfacenti. L'ultima versione di questo emulatore, della quale parleremo in questo articolo è la 0.8, che è stata ideata dal programmatore "Exophase" e successivamente migliorata da "Takka". Per installarlo dobbiamo avere una versione compatibile con l'esecuzione di homebrew: vale a dire una PSP con firmware 1.5 oppure dalla versione "Special Edition", cioè da 2.71 SE in poi.

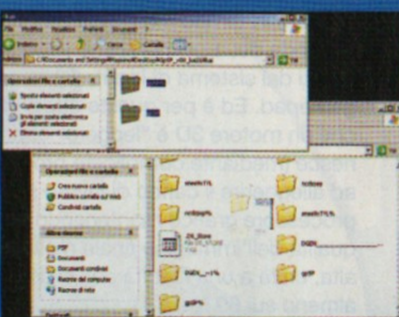
FILE NECESSARI

- GPSP V 8.0 Kai GpSP_v08_kai26
- GBA Bios



INSTALLAZIONE

Come prima cosa apriamo l'archivio **GpSp_V08_kai26.rar** poi colleghiamo la PSP al PC via USB. Andiamo nella cartella **"PSP/GAME"** se possediamo firmware 1.5, o nella cartella chiamata **"PSP/GAME150"** se possediamo un CUSTOM FIRMWARE e copiamo le cartelle **gp_SP_kai** e **gpSP_kai%** nella memory stick.



SCENA HACKING PSP

La Sony per correre ai ripari ed ostacolare le azioni di hacking sulla sua console portatile e rilascia il firmware 3.10. Inevitabilmente il nuovo aggiornamento è concepito per chiudere la falla che permetteva, attraverso un bug dei salvataggi del gioco GTA: LCS (la prima versione, ovvero quella non patchata) di poter accedere alla memoria flash della PSP su versione firmware 3.03. Questo accesso non autorizzato permetteva di riportare tale firmware, attraverso una procedura di downgrade, alla versione inferiore 1.5 che grazie all'exploit del team spagnolo PSP-dev ha libero accesso a tutte le funzionalità della PSP (kernel-mode). Però, a meno di 24 ore dal rilascio del firmware 3.10 ufficiale da parte della Sony, alcuni hacker conosciuti con il nome di **C+D** (alias Create+Destroy), sono riusciti a risalire alle chiavi di decriptazione del firmware con conseguente rilascio di una versione modificata del PSARDUMPER, un'applicazione specifica per dumpare e decriptare i file del firmware partendo dal data.psar, elemento costitutivo dell'eboot di aggiornamento. Questo è bastato a **Dark_AleX** per poter iniziare a lavorare alla nuova release del suo firmware customizzato per eccellenza, appunto il Custom Firmware 3.10 OE. Ennesimo colpo basso per la Sony, dato che ad ogni release di firmware cerca di blindare in ogni modo l'accesso ai dati del firmware. Però sembra che già tutto era stato preventivato al punto che dopo appena un paio di giorni viene rilasciata l'ennesima versione firmware ufficiale, la 3.11. **Dark_AleX** spende poco tempo a capire che le principali innovazioni di questa release sono portate a correggere un bug del pops.prx, l'emulatore PSX integrato nel firmware 3.x, e decide quindi di rilasciare un innovativo plugin aggiuntivo al custom firmware che permette di caricare il pops.prx di qualsiasi versione firmware direttamente dal custom firmware 3.10. La sfida continua ed il 15 aprile 2007 la Sony rilascia il firmware 3.30 con nuove protezioni e minime innovazioni ma dopo qualche giorno il team **C+D** si ripete ricompilando una nuova versione dello PSARDUMPER. Adesso tutti i file necessari per la creazione di un nuovo custom firmware sono disponibili.

La scena purtroppo sembra rallentare dato che **Dark_AleX** ha dei seri problemi con l'hardware della sua PSP, infatti la mainboard non ha retto alle continue modifiche e test effettuati sulla Nand della sua console. Dopo pochissimo tempo si rimette tutto in movimento e il giorno 19 Aprile 2007 viene rilasciata la release ufficiale del firmware 3.40. Stavolta basta davvero poco a decriptare e a compilare nuovamente il tutto tanto che dopo appena 24 ore, il 20 Aprile 2007 viene rilasciata una doppietta da parte di **Dark_AleX**. Infatti oltre ad un aggiornamento bugfix della release 3.30OE egli rilascia il nuovissimo Custom Firmware 3.40OEA. Un progetto imponente tanto da lasciare senza parole chi leggeva questa notizia. Da quel giorno la scena è rimasta statica e metaforicamente potrebbe trattarsi della quiete prima della tempesta... Secondo voci di corridoio non confermate, si vocifera che la Sony abbia in progetto di vendere console già con un ipotetico firmware 4.00 preinstallato. Questo dovrebbe ostacolare qualsiasi operazione di hacking della console, se non fosse però per il fatto che in cantiere già è pronto un nuovo modchip: il PSP-Devolution, che si va ad affiancare al primo, l'Undiluted Platinum, rilasciato circa un anno fa ma meno fortunato perchè uscito in un periodo in cui la scena era ricca di downgrade ed il Devhook regnava sovrano. È grazie però all'Undiluted Platinum che Dark_AleX è riuscito nelle sue più importanti imprese, dal downgrade generico alla compilazione dei suoi Custom Firmware. Non ci resta che attendere e vedere come si evolveranno i fatti.

BACKUP UMD

La Playstation Portable è in grado di leggere i backup di sicurezza dei nostri giochi originali (scaricare backup da internet è illegale!) attraverso particolari software oppure grazie al Custom Firmware di Dark_Alex.
In questa guida avremo tutte le risposte su come funziona l'emulazione di un'immagine dei nostri UMD, che cosa è la compressione e come essa funziona. Per fare tutto ciò, la PSP deve aver installato il più recente custom firmware. Al momento di andare in stampa, l'ultimo disponibile è il 3.40 OE-A.

Materiale occorrenti:
PSP Custom firmware (2,71 o superiore)
PSP USB Special System Storage 1.0 by booster (USBSSS_100-ITA.rar)
PSP-Suite v 1.1
(PSP_Suite_1_1_setup_ITA.rar)

ISO, DAX, CSO, JSO UN PO' DI TEORIA:
La PSP, attraverso specifici software, può leggere quattro diversi formati di immagini. Vediamole in dettaglio:

.ISO
Estensione per le copie di BACK-UP non compresse. Permettono grande velocità di caricamento a discapito di una grande quantità di spazio occupato su Memory Stick. È supportato nativamente da tutti custom firmware e da qualunque ISO Loader.

.DAX
Formato di compressione per le copie di BACK-UP creato da Dark_Alex per il suo Dax Ziso. Offre 9 livelli di compressione. Non è supportato dai Custom Firmware. È supportato dalle versioni di DEVHOOK pari o superiori alla 0.44 con un apposito plug-in.

.CSO
Formato di compressione per le copie di BACK-UP creato da Booster per il suo Devhook. Offre 9 livelli di compressione. È supportato nativamente da tutti CUSTOM FIRMWARE e da tutte le versioni di DEVHOOK pari o superiori alla 0.30.

.JSO
Formato di compressione per le copie di BACK-UP. Secondo molti è il migliore per rapporto tra velocità di caricamento/spazio occupato. Non è supportato dai Custom Firmware ma solo dalle versioni di DEVHOOK pari o superiori alla 0.44 con un apposito plug-in. Come avrete capito c'è solo una questione di spazio. Infatti questi formati di compressione (escluso ISO) sono nati per l'esigenza di occupare meno spazio sulla Memory Stick.

BACKUP DI UN UMD

Dopo aver scaricato il "PSP USB Special System Storage 1.0", estraiamoli in una qualsiasi directory del nostro hard disk.
Terminata la procedura di estrazione copiamo le cartelle **%__SCE__USBSSS** e **__SCE__USBSSS** e copiamole in **PSP\GAME150** (nel caso non ci fosse questa cartella createla voi oppure formattale la Memory Stick da PSP). Una volta terminata la procedura di trasferimento delle cartelle, lanciamo l'homebrew e vi troverete a dover scegliere a quale memoria volete reindirizzare l'USB. selezionate VIRTUAL FAT 16 Supporto UMD. Windows XP riconoscerà come disco rimovibile di sola lettura, l'UMD inserito nella vostra PSP. Si aprirà una finestra con l'immagine ISO che basterà, a questo punto, copiare e incollare dove volete!

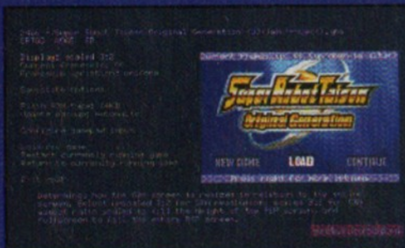


Ecco la finestra con la iso del nostro UMD!

COMPRESSIONE ISO
Potete convertire la vostra ISO nei 4 famosi formati. Per fare ciò possiamo usare diverse alternative. In questa guida usiamo la versione più aggiornata di PSP-Suite, la 1.1. È una suite completa per Windows XP che ci permette di gestire al meglio la nostra PSP.
Tra le svariate funzioni, c'è anche quella di convertire i propri backup in tutti i formati. Una volta scaricato il programma, facciamo doppio click e installiamolo. Al termine, facciamolo partire. Nella schermata iniziale, clicchiamo su ISO, e successivamente su Compressione Dax/CSO/JSO. Per prima cosa clicchiamo su Apri e scegliamo il nostro backup. Successivamente spostiamoci nel menù a destra e scegliamo quale operazione vogliamo far eseguire al programma. Dopo scegliamo il livello di compressione (più è alto, maggiore è la compressione e minore è lo spazio che occupa). Infine clicchiamo su START e attendiamo che l'operazione finisca. Abbiamo così ottenuto un backup compresso!

AVVIARE I NOSTRI BACKUP
Per avviare le nostre ISO backup dobbiamo semplicemente copiarle in:
X:/ISO/
Dove X indica la lettera che Windows assegna alla nostra Memory Stick.
Esempio:
F:/ISO/nomegioco.iso
Successivamente spostiamoci in **GIOCO -> Memory Stick** e come per magia troviamo il nostro gioco! Assicuriamoci di avere un UMD GAME inserito nella nostra PSP e premiamo il tasto X.

Facciamo il backup del bios dal nostro GameBoy Advance (ne uscirà un file di 16 kb) e lo posizioniamo dentro alla cartella "**gpSP_kai**" dopo averlo rinominato "**gba_bios.bin**". Se non ne abbiamo la possibilità di ricavarlo dal nostro GBA lo cerchiamo in rete: l'azione dovrebbe essere legale purchè si possegga un GameBoy Advance. Se abbiamo svolto tutto nel modo corretto, scolleghiamo la PSP dal cavo USB e andiamo nel menù Gioco-Memory stick, avviando l'emulatore. Se parte,abbiamo svolto tutto nel modo corretto. Ora è venuto il momento di inserire i nostri giochi di backup. Li inseriamo all'interno della cartella "gpSP_kai", dove prima abbiamo posizionato il BIOS.



Ecco cosa dovremmo avere:

Nel caso di una PSP 1.5
X:/PSP/GAME/gpSP_kai/eboot.pbp
X:/PSP/GAME/gpSP_kai/gba_bios.bin
X:/PSP/GAME/gpSP_kai/game_config.txt
X:/PSP/GAME/gpSP_kai/readme.txt
X:/PSP/GAME/gpSP_kai/nomerom.gba
X:/PSP/GAME/gpSP_kai%/eboot.pbp

Custom Firmware (2.71SE o superiori):
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai/eboot.pbp
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai/gba_bios.bin
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai/game_config.txt
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai/readme.txt
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai/nomerom.gba
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai%/eboot.pbp
X:/PSP/GAME150/gpSP_kai/eboot.pbp

Se abbiamo questi files possiamo far partire nuovamente l'applicazione.
Apparirà una schermata blu con i giochi che abbiamo immesso. Con il cursore ci posizioniamo su quello a cui vogliamo giocare,e premiamo O (cerchio). il gioco partirà con le impostazioni predefinite: ora possiamo divertirci con i nostri giochi del GBA! Se non siamo soddisfatti delle impostazioni predefinite, mentre giochiamo basta premere /\ (triangolo) + ->(destra): ci apparirà un menù del quale sistemare le varie opzioni come il frameskip i salvataggi, le dimensioni dello schermo, etc.





EMULATORI:

PC ENGINE SU PSP

Testo di: Massimo B.

Il PC-Engine è una console 8-bit/16 bit della Nec che ha riscosso un grande successo in Giappone con moltissimi giochi sia su cartuccia che su CD-Rom. Oggi grazie alla potenza della PSP è possibile far rivivere questa fantastica console sul vostro portatile e emularne i giochi. In questa guida andremo a scoprire come installare l'emulatore del PC-Engine sulla PSP e come portare un gioco su CD-Rom del PC-Engine sulla PSP e farlo funzionare. Per questa guida prenderemo come esempio "R-Type complete CD" in formato Super CD-Rom². Per utilizzare questa guida il firmware della vostra PSP dovrà essere 1.50 oppure avere uno dei Custom Firmware rilasciati da Dark_Alex che mantengono le funzioni della 1.5 integrando anche firmware superiori.

SUPER CD-ROM SYSTEM

Le software house all'epoca rimasero decisamente soddisfatte dal Super CD-Rom System che si rivelò in quegli anni il supporto principe del PC-Engine. Offrendo la capacità del lettore CD-Rom alla console e allargando gli orizzonti degli sviluppatori di quegli anni. Per il sistema CD-Rom² e Super CD-Rom² del PC-Engine sono stati prodotti alcuni dei



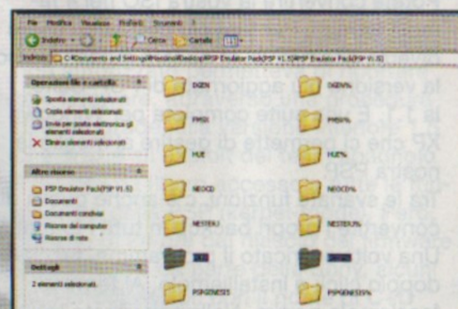
migliori videogiochi usciti per questa mitica console di casa NEC. Fra alcuni dei giochi più noti possiamo ricordare Akumajo Dracula X: la versione PC-Engine di Castelvania dove per la prima volta abbiamo potuto ascoltare le tracce sonore di questo splendido Action/Platform in qualità CD-Rom.
Possiamo citare molti altri titoli che sicuramente meritano di essere giocati ancora oggi come Lord of Thunder,

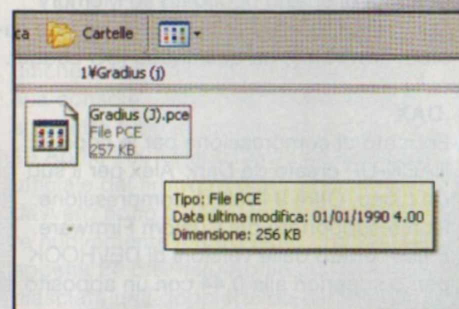


Spriggan Mark II, Gradius II Gofer, Star Parodia, V.G. Advance.

INSTALLAZIONE EMULATORE

Per iniziare dobbiamo trovare e installare l'emulatore del PC-Engine sulla vostra PSP. Cercando con Google "PSP Emulator Pack PSP V1.5" troverete una raccolta di emulatori per il firmware 1.5 fra i quali il PCEP V0.7 che andremo a utilizzare in questa guida.





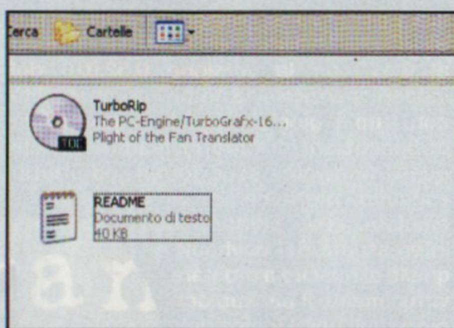
1) Una volta aperto lo zip con gli emulatori dovrete collegare la PSP al vostro PC tramite cavo USB e copiare le due cartelle dell'emulatore **"PCEP"** e **"PCEP%"** sul memory stick della vostra PSP nella cartella "GAME" (**PSP/GAME**) o nella cartella "GAME150" (**PSP/GAME150**) nel caso aveste installato un Custom Firmware.

2) Le rom delle card hanno l'estensione **.pce** e devono essere copiate nella cartella **PSP/GAME/PCEP**. Una volta caricato l'emulatore sulla PSP, nella dashboard della console sotto memory stick vedrete comparire l'icona del PCEP. Una volta avviato l'emulatore vi chiederà di selezionare una rom e potrete iniziare a giocare.



COME CREARE IL RIP DI UN "SUPER CD-ROM2

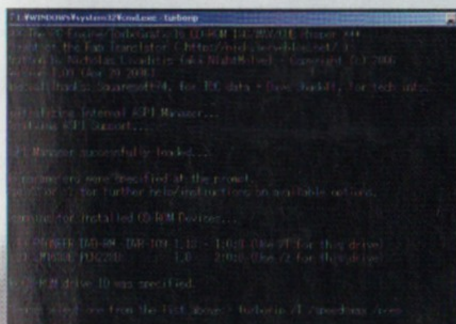
Per "rippare" un gioco PC-Engine in formato Super CD-Rom² possiamo utilizzare diversi software Disk Juggler, Cddissect o Cdrwin. In questa guida abbiamo deciso di usare Turborip: un semplice software homebrew creato da "NightWolve" appositamente per trasformare un gioco Super CD-Rom² in file compatibili per la PSP. Il programma è disponibile in rete gratuitamente cercando con Google la parola "TurboripV1.00.rar". Ma ora andiamo a vedere quali sono i vari passi per poter convertire R-Type Complete CD e salvarlo sul vostro PC.



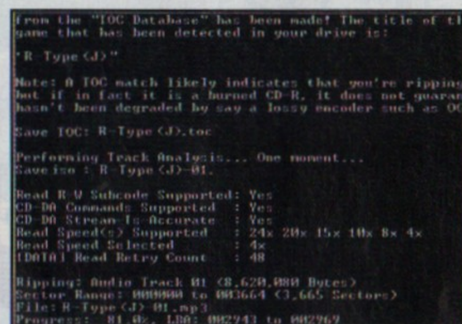
1) Come prima cosa aprite il file "TurboripV100.rar" nella cartella C: del vostro PC.



2) Ora inserite il CD-Rom originale del PC-Engine nel lettore CD/DVD del vostro computer.



3) Adesso fate doppio click sull'icona di TurboRip. Fatto questo si aprirà un prompt di MS-Dos. Il prompt controllerà i lettori CD/DVD installati sul vostro PC e assegnerà dei parametri /1 , /2 , /3 a ciascuno di loro. Questo servirà selezionare il giusto drive da quale Turborip leggerà il CD del PC-Engine.



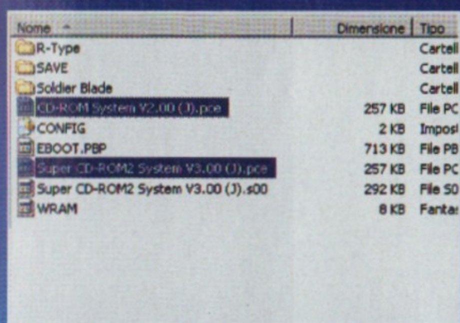
4) Nel nostro caso il CD è inserito nel primo lettore CD/DVD e useremo il parametro "/ 1" Digitando nel prompt il comando: **"turborip / 1/speed=max /pcep"** Turborip inizierà il rip del CD. La velocità del procedimento dipenderà dalla velocità del lettore CD/DVD installato sul vostro PC.



5) I vari file MP3, ISO e TOC (Table of Contents) contenuti nel CD verranno salvati automaticamente da Turborip in una cartella nella stessa directory del programma.

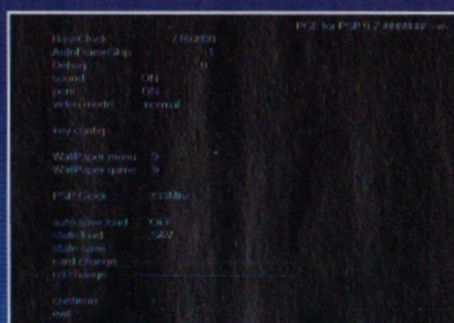
COME AVVIARE IL GIOCO SULLA PSP

Per poter utilizzare la funzione che permette al PCEP di caricare i giochi del Super CD-Rom² dovremo caricare anche la rom del sistema CD-Rom del PC-Engine che si può reperire su Google cercando: "Super CD-ROM2 System V3.00 (J).zip" (anche se non siamo certi della legalità di questi files). La rom emula il sistema della periferica CD-Rom del PC-engine in grado di far partire il gioco.

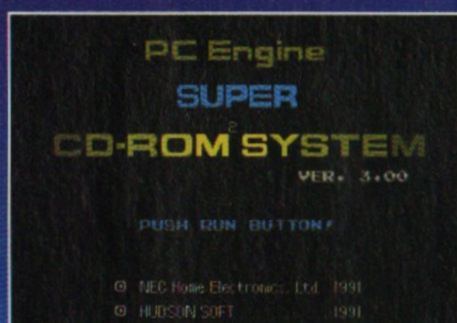


Nome	Dimensione	Tipo
R-Type		Cartel
SAVE		Cartel
Soldier Blade		Cartel
CD-ROM System V2.00 (J).pce	257 KB	File PC
CONFIG	2 KB	Impos
EBOOT.PBP	713 KB	File PB
Super CD-ROM2 System V3.00 (J).pce	257 KB	File PC
Super CD-ROM2 System V3.00 (J).s00	292 KB	File S0
WRAM	8 KB	Fanta

1) Per far partire il rip del gioco che abbiamo creato dovremo caricare nella cartella del PCEP all'interno della memory stick la directory contenente il gioco e la rom del "Super CD-ROM² System" contenuta all'interno dello zip Super CD-Rom2 system V3.0(J).zip Fatto questo potrete disattivare la connessione USB della PSP e far partire l'emulatore.



2) Una volta avviato l'emulatore fate partire una rom qualsiasi e premete il bottone "L" della PSP per accedere al menù del PCEP. Ora cliccate l'opzione "cd change" e caricate il file .toc del gioco. fatto questo l'emulatore vi riporterà alla schermata del menu dove andremo a selezionare la rom del "Super CD-Rom2 System V3.00 (J)".



3) Arrivati a questo punto dovrete premere il bottone "start" della PSP e se avete seguito attentamente i vari passaggi della guida si avvierà il rip del gioco Super CD-Rom² che avete caricato sulla vostra PSP. Con questo vi salutiamo e buon divertimento con questo fantastico emulatore per PSP.

PSP LOADER: DEVHOOK V 0.52 - 0.52.1

Nonostante l'avvento dei custom firmware, che implementano le funzionalità della vostra PSP, molti utenti restano fedeli al firmware 1.5. Questo è dovuto un po' alla paura di flashare un nuovo firmware ed un po' per abitudine e quindi di non voler abbandonare il firmware che ha scritto una pagina di storia importante per la PSP. Fatto sta che soltanto con l'emulazione dei firmware superiori si possono colmare molte delle lacune presenti proprio sul firmware 1.5. Il devhook attualmente rappresenta sul firmware 1.5 il loader per eccellenza in quanto, data la sua possibilità di emulare correttamente gli ultimi firmware di casa Sony (fino al 3.11 con la versione 0.52.010 del loader), permette la totale compatibilità con tutti i giochi nonchè la possibilità di beneficiare di tutte le features di cui questi firmwares sono forniti ed il tutto eseguito prettamente in ambiente emulato. La caratteristica interessante del devhook è quella di riuscire a montare virtualmente il backup del gioco sull'unità logica del lettore UMD della PSP in modo da avviarla semplicemente come se fosse inserito fisicamente un disco UMD. Il processo emulativo del Devhook si basa sul caricamento dei file dalla MS come se fossero caricati dalla Flash. L'unico problema è che potrebbe creare problemi legali con Sony...

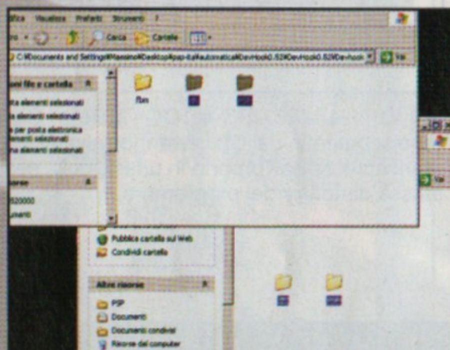


INSTALLAZIONE GUIDATA

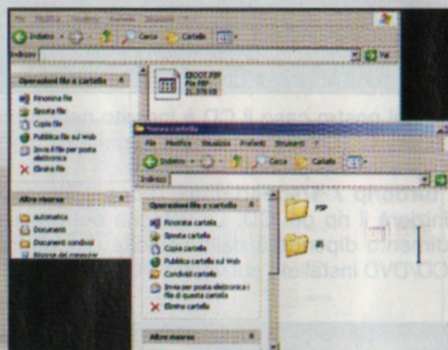
MATERIALE NECESSARIO:

PSP con installato il firmware (fw) 1,5 o Custom Firmware
DEVHOOK 0.52 e DEVHOOK 0.52.010 = Devhook 0.52.rar e Devhook 0.52.010.rar
Devhook Firmware Installer 0.6d = Dhfwinstaller06d.zip
Eboot del fw che si desidera installare, dal 2.71 al 3.11 ad esempio: Psp_Firmware_311.rar

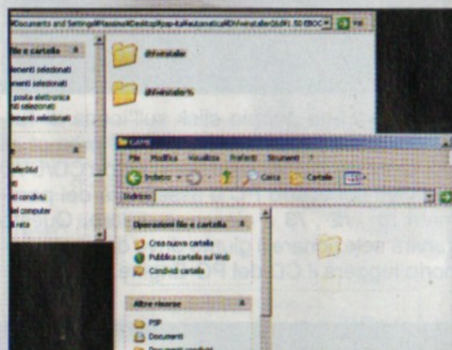
Per avviare i back up dei vostri giochi tramite DevHook si crea nella root della Memory Stick una cartella denominata "ISO": dove caricare i back up.



1) Aprite l'archivio del Devhook 0.52 e copiare le cartelle relative **DH e PSP** nella root della MS, per root di intende la directory principale, se si dispone di Custom Firmware copiare il contenuto della cartella **/PSP/GAME/** in **/PSP/GAME150/**.



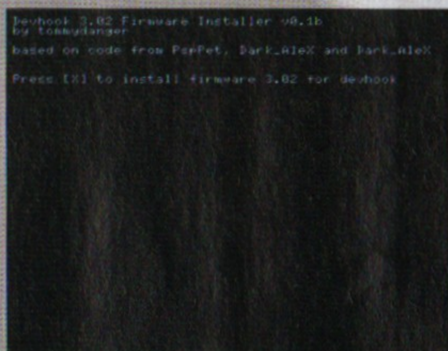
2) Nel caso si volesse aggiornare alla versione 0.52.01 ed emulare il fw 3.11 copiare anche le cartelle dell'aggiornamento del Devhook sovrascrivendole a quelle presenti. Poi copiate l'Eboot dell'aggiornamento del Firmware Ufficiale che volete emulare nella root della Memory Stick.



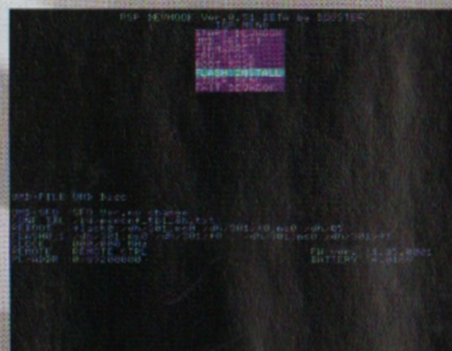
3) Copiare le cartelle del Devhook Firmware Installer 0.6b nella Memory Stick nel percorso **/PSP/GAME/**, se si dispone di Custom Firmware copiarle nel percorso **/PSP/GAME150/**



4) Avviare dalla dashboard della PSP il **Devhook Firmware Installer 0.6b** e una volta nel programma potrete leggere un messaggio con la versione del firmware (EBOOT) che avete inserito nella Memory Stick. Premere il tasto X per continuare. Se state installando il fw 3.11 verrà riportato che non è garantito il supporto (50/50) ignorate il messaggio e premete ugualmente il tasto X.



5) Verrà estratto in automatico il file data.psar dall'Eboot, dumpato e copiato in automatico nella relativa cartella all'interno della PSP. A fine operazione il programma terminerà riportandovi sulla dashboard della vostra PSP. Grazie a questa operazione avrete creato un file che permetterà a DEVHOOK di caricare la versione del firmware di cui avete eseguito il dump.



6) Avviate adesso il Devhook. Selezionate dal menù "Firmware" il firmware che volete emulare e che avete ovviamente installato. Avviare l'emulazione con "START DEVHOOK". Verrà avviata la dashboard emulata del firmware che avete selezionato perfettamente funzionante con il quale potrete giocare con i giochi di tutti i fw rimanendo con la vostra PSP 1.50


Divineo
Electronics Without Frontiers



Testo e illustrazioni di Giampietro "Zingri"

CORSO PRATICO DI ELETTRONICA

IMPARIAMO LE NOZIONI FONDAMENTALI

Nel numero precedente abbiamo visto il codice dei colori delle resistenze, mentre questa volta andiamo a scoprire le varie tipologie di condensatori che si possono trovare nei comuni circuiti elettronici.

Condensatori a film

Si ottengono avvolgendo insieme due sottili lamine metalliche separate da un film plastico altrettanto sottile. Il condensatore risulterà di piccole dimensioni ma di elevata capacità. Poichè le lamine metalliche e quelle in plastica possono essere prodotte in qualsiasi lunghezza, con questo sistema si ottengono capacità che arrivano anche al µF. Gli avvolgimenti si collegano su due lati e quindi le lamine metalliche devono sporgere dal dielettrico per essere compresse e saldate ai terminali. Poichè tutti gli avvolgimenti sono collegati tra di loro su di un lato, la resistenza è piccolissima mentre l'induttanza risulta praticamente nulla. Come dielettrico viene normalmente utilizzata una pellicola in plastica. L'avvolgimento viene poi annegato in una bagno di materiale plastico o sigillato in un tubetto di ceramica.

Condensatori in carta

Il dielettrico di questi condensatori è formato da una speciale carta impregnata con una sostanza fluida o viscosa. Per aumentare l'isolamento, nei condensatori in carta si accoppiano spesso due o più strati. L'avvolgimento finito viene poi nuovamente impregnato sottovuoto in olio isolante o annegato in resina. I condensatori in carta vengono di solito prodotti con una tolleranza del +/- 20%, e sono utilizzati in genere come condensatori di filtro.

Condensatori in carta metallizzata

Il condensatore in carta metallizzata non è altro che una particolare versione del condensatore in carta: invece di usare la lamina di alluminio per la formazione delle armature, il metallo viene vaporizzato sotto vuoto sulla superficie stessa della carta, ed ha lo spessore solo di 1 µm. Questi condensatori presentano il vantaggio che una perforazione del dielettrico non porta necessariamente al cortocircuito tra le armature, poichè il calore prodotto dalla perforazione stessa fonde lo strato metallico della zona corrispondente evitando il possibile cortocircuito. I condensatori in carta metallizzata vengono prodotti con valori di capacità che arrivano fino a 32 µF, e con tensioni di lavoro di parecchie migliaia di volt.

Condensatori a film plastico

Le pellicole in film plastico possono essere prodotte con spessori inferiori a quello della carta impregnata, e presentano una minore probabilità di punti difettosi. Si possono quindi fabbricare condensatori che utilizzano queste pellicole come dielettrico, dello spessore di pochi µm soltanto, in grado di resistere ad una tensione abbastanza elevata. I condensatori a film plastico vengono prevalentemente utilizzati nei circuiti a transistori. Nei condensatori in poliestere come strato elettroconduttore si può utilizzare una lamina metallica, oppure il metallo può essere depositato direttamente sul film per vaporizzazione sotto vuoto, con uno strato dello spessore di 0,02 - 0,05 µm. Questi condensatori vengono prodotti con capacità fino ad alcuni µF e con tensioni di lavoro fino a 1000 V. Sono da preferire nei circuiti a bassa frequenza. Nei condensatori con dielettrico in policarbonato la capacità è molto costante, e di conseguenza sono utilizzati prevalentemente nei circuiti oscillanti. Vengono prodotti con capacità fino a 10 µF e tensioni di lavoro fino a 400 V. Per applicazioni speciali nei circuiti oscillanti, sono stati sviluppati i condensatori in polistirolo. Una lamina metallica stirata viene avvolta a spirale assieme al dielettrico. Sotto l'azione del calore l'avvolgimento si restringe formando un blocco molto stabile e compatto che non assorbe praticamente umidità dall'aria. Si ottiene così una buona costanza della capacità. I condensatori in polistirolo vengono prodotti con capacità fino ad 1 µF.

Condensatori ceramici

Il dielettrico dei condensatori ceramici è costituito generalmente da una massa ceramica la cui costante dielettrica può essere variata tra 10 e 10.000 mediante opportune composizioni. I condensatori ceramici a bassa costante dielettrica si distinguono per la stabilità del valore capacitivo e per le perdite molto basse, e quindi sono i preferiti per l'utilizzo nei circuiti oscillanti e ad alta precisione. I condensatori ad elevata costante dielettrica permettono di ottenere capacità elevate con scarso ingombro. I condensatori ceramici hanno in generale piccole dimensioni, e vengono utilizzati di preferenza nella tecnica delle alte frequenze. a seconda delle necessità sono disponibili in molte forme costruttive. La forma di condensatore ceramico più diffusamente utilizzata è quella a disco formata cioè da un dischetto di ceramiche le prestazioni dei condensatori ceramici a strato dipendono dalla tensione. Questi componenti sono adatti per tensioni di lavoro fino a circa 20 V.

Condensatori elettrolitici

Quando sono necessarie capacità estremamente elevate si devono utilizzare condensatori elettrolitici, perchè i tipi finora descritti assumerebbero dimensioni proibitive. I condensatori elettrolitici sono composti da un elettrodo (anodo), sul quale viene formato uno strato di ossido con elevata costante dielettrica che funge da isolante. L'altro elettrodo (catodo) è costituito da un elettrolita, un fluido elettricamente conduttore di solito formato da una soluzione salina od acida, e da un secondo elettrodo metallico che, nella maggior parte dei casi, coincide con il contenitore stesso. In quest'ultimo caso, l'involucro metallico esterno stabilisce il collegamento tra l'elettrolita ed il terminale negativo del condensatore. Lo spessore dello strato di ossido varia in funzione della tensione di lavoro, e normalmente assume valori dell'ordine degli 0,001 µm. Il piccolo spessore dello strato, e la sua costante dielettrica relativamente elevata, permettono di ottenere valori capacitivi molto elevati.
I condensatori elettrolitici possono essere a base di alluminio o di tantalio.

Note importanti sui condensatori elettrolitici:
I condensatori elettrolitici (per intenderci quelli grandi di forma cilindrica) a differenza di altre tipologie di condensatore, a disco, al poliestere, al tantalio etc. raggiungono elevate capacità di carica, quindi è molto importante seguire questi consigli:
durante il loro montaggio fare attenzione a rispettare le polarità indicate sull'involucro, evitare di surriscaldare troppo i terminali durante le saldature, state attenti quando maneggiate dei circuiti dove sono presenti questi componenti, poiché durante il normale funzionamento potrebbero aver accumulato una carica tale da provocare piccole ustioni, causate dalla scarica improvvisa del condensatore se andiamo proprio a toccare i terminali o le piste del circuito stesso, quindi prima di procedere con qualsiasi operazione sul circuito è opportuno scaricare il condensatore utilizzando una resistenza da 10 Ohm da 2 o più watt e ovviamente evitare di toccare con le mani i conduttori utilizzando dei fili isolati.

IL MAHJONG



Nel precedente numero di Gamers abbiamo visto come il Mahjong sia in realtà un antichissimo passatempo cinese per 4 giocatori e come le sue regole si sviluppino in maniera simile a quelle di un gioco di carte. Ricordiamo brevemente che durante una mano di Mahjong ogni giocatore riceve 13 delle 144 tessere a disposizione e che a ogni turno dovrà pescare dal tavolo la tessera appena scartata dal giocatore precedente oppure prenderne una dalla muraglia. Per vincere occorre combinare quattro gruppi di tessere più una coppia e fare così mahjong. Abbiamo anche visto come riconoscere le tessere sia per quanto riguarda il loro seme che il loro valore. In questa seconda parte continueremo a vedere alcune delle regole di base per giocare e i cheat per giocare a mahjong sul MAME.







MAME E MAH-JONG

Bisogna sapere che nel mahjong esiste tutta una serie di chiusure speciali che ogni federazione, ogni gruppo e probabilmente ogni giocatore considera a modo suo. Particolari combinazioni di chiusura, infatti, costituiscono un extra per il punteggio finale e in taluni casi possono essere composte in maniera illegale rispetto alle regole standard.
È il caso della chiusura detta "Tredici lanterne meravigliose" che consiste nel possedere un esemplare diverso di ogni tessera dei venti e dei draghi più i tre assi e i tre nove delle tessere numerali, con una raddoppiata. È anche possibile chiudere componendo "il piccolo serpente" e cioè mettendo insieme tutte le tegole di un dato seme in sequenza, quattro venti differenti ed un qualunque drago. Secondo le regole classiche del Mah-Jong (quattro tris, poker o scale più una coppia) queste non sarebbero chiusure valide, ma sono delle eccezioni che in alcuni casi vengono considerate.
I videogiochi in genere, per fortuna, non considerano questo tipo di chiusure, ma si limitano a giocare secondo le regole tradizionali, almeno per quanto riguarda gli arcade.
Altri giochi decisamente più simulativi, ma senza nessun elemento hentai, prevedono invece l'utilizzo di chiusure speciali e consentono addirittura di scegliere il regolamento con il quale affrontare le partite, a seconda della propria nazione e delle proprie abitudini.
È il caso del validissimo 4Winds Mah-Jong, forse il più completo e sofisticato gioco di Mah-Jong a quattro giocatori che è possibile scaricare da Internet.
Chiunque voglia appassionarsi a questo splendido gioco o voglia semplicemente fare pratica circa le regole di massima che abbiamo spiegato non deve fare altro che collegarsi al sito "www.4windsmj.com" e scaricare la versione demo del gioco.
Quasi nessuno dei coin-op di Mah Jong ha mai raggiunto l'Europa, ma ciò non significa che non sia possibile giocarci. Grazie ad emulatori come il famosissimo MAME; infatti, è possibile far funzionare sul proprio PC le ROM (le memorie con i programmi) di questi giochi.
Il MAME è il progetto di un bravissimo programmatore italiano che si chiama Nicola Salmoria che ne ha cominciato lo sviluppo nel 1996. Ad oggi il MAME è in grado di interpretare e far funzionare perfettamente le ROM di più di 2500 giochi che spaziano dai primissimi coin-op degli anni '70 fino a quelli dei giorni nostri. Il programma è completamente gratuito e può essere scaricato direttamente dal sito ufficiale del progetto: www.mame.net. Il sorgente del MAME è di pubblico dominio pertanto sono stati numerosissimi i programmatori che lo hanno studiato e modificato nel corso degli anni e ormai le varianti non si contano più, comprese quelle che permettono di utilizzare i cari vecchi arcade anche su console come Xbox e Playstation.
A questo punto occorre fare una doverosa precisazione: il MAME è soltanto un emulatore, cioè un programma in grado di interpretare correttamente le ROM dei coin-op e di visualizzare i giochi sul PC, ma non contiene al suo interno le ROM vere e proprie così come un lettore MP3 non comprende gli MP3 da ascoltare. Le ROM sono reperibili su Internet in appositi siti (ad esempio www.romnation.net) e, inutile dirlo, su tutti i programmi di scambio P2P come e-mule, bit-torrent e simili.
Se l'emulatore è di pubblico dominio, però, i singoli giochi contenuti nelle ROM (esattamente come nel caso dei CD e dei DVD che contengono i videogiochi) sono protetti da diritti d'autore. Questo significa che per giocare bisognerà procurarsi in maniera legale i diritti sulle ROM acquistando le schede dei coin-op o comprando le ROM autorizzate da siti specializzati. Ci sono anche alcuni esempi di case che hanno rinunciato ai diritti sui propri giochi (per cessioni, fallimenti o simili) così che siano liberamente scaricabili dalla rete.
La maggior parte dei coin-op arcade che ha popolato e che popola le nostre sale giochi utilizza un cabinet più o meno standard e, solitamente, sfrutta joystick e pulsanti come sistema di controllo.
I Mah-Jong, invece, hanno una vera e propria tastiera dedicata (che abbiamo visto nel numero precedente di Gamers) ed il fatto che vengano creati dei cabinet appositamente per questo tipo di giochi da un'idea di quanto importanti e popolari siano in Giappone.

MAHJONG MAME CHEAT

Un'altra interessante possibilità messa a disposizione dal MAME è quella di utilizzare i cosiddetti "CHEAT", cioè dei trucchi che consentano di barare per ottenere speciali punteggi o vite aggiuntive. Per sfruttare tali trucchetti è sufficiente procurarsi un particolare file chiamato "cheats.dat" da copiare nella directory di installazione del MAME. Questo file è reperibile in tantissimi siti dedicati al retrogaming "www.mame.net" www.romnation.net" e racchiude trucchi per svariati giochi.
Una volta inserito il file cheat.dat nella directory di installazione del MAME e lanciato il gioco è necessario premere il tasto TAB per accedere ai parametri di configurazione.
Una delle voci del menu è appunto "CHEAT" ed è proprio questa quella che dobbiamo selezionare. La prima voce è quella che permette di abilitare o disabilitare un trucco ed è pertanto quella che ci interessa maggiormente. Dovrebbe comunque apparire la lista dei trucchi disponibili per quel determinato gioco. Troveremo la possibilità di avere crediti, punti e tempo illimitati o la possibilità di saltare direttamente ad un determinato "round" (livello). Per attivare un trucco è sufficiente selezionarlo e poi premere invio.
Attenzione: ricordate sempre che quando premete il tasto TAB ed appare il menù dei settaggi, il gioco continua ad andare avanti pertanto potreste rischiare di perdere la partita mentre state scegliendo il trucco da usare. Un consiglio è quello di premere sempre il tasto "P" (pausa) prima di attivare il menu, così da bloccare il gioco e riattivarlo solo a selezioni terminate.

MADRIGAL: PROGRAMMARE UN GAME & WATCH

Madrigal, che esagerando un po' potremmo definire il piccolo Gunpey Yokoi italiano, ha creato anni fa il primo simulatore dei mitici Game & Watch. Da allora lavora come freelance per molti progetti hardware legati a questa tipologia di videogiochi.
In questo primo appuntamento ci introduce al mondo degli "schiacciapensieri" e alla loro simulazione su PC.

GIOCO ELETTRONICO

Al suono di queste due parole, a molti di noi (specialmente quelli più attempati...) viene subito alla memoria un periodo ben preciso del secolo scorso: i primi anni '80, caratterizzati da sperimentazioni più o meno pionieristiche nella storia del videogame casalingo.
A quel tempo un po' tutte le fabbriche di giocattoli si cimentavano nella corsa all'intrattenimento elettronico portatile, sfruttando perfino semplici lampadine colorate che, combinate a scatolotti elettromeccanici, diventavano talvolta un divertente gioco di Baseball portatile, altre volte un piccolo flipper casalingo.
A partire dalla seconda metà degli anni '70 troviamo prima i giochi elettro-meccanici, poi quelli basati su piccole lucette LED, ed infine lui, il mitico "schiacciapensieri" con schermo a cristalli liquidi, che avrebbe spianato la strada al nascituro GameBoy di Gunpei Yokoi, a tutti i suoi avversari ed alle sue derivazioni.
Non a caso gli odierni Nintendo DS ricordano esteticamente proprio i primi modelli di gioco elettronico a due schermi, messi in commercio dalla stessa Nintendo a partire dal 1982.
A questo punto consentitemi di sfatare un vecchio luogo comune.
Forse non tutti sanno (o non ricordano) che il nome "schiacciapensieri", che ancora oggi è sinonimo di gioco elettronico tascabile "tout court", deriva in realtà da una "geniale" trovata dei responsabili marketing della Polistil (... sì, proprio i produttori delle piste di automobiline!), che nei primi anni '80 distribuiva, con quel nome, i giochi prodotti dalla VTech di Hong Kong.
Il nome "schiacciapensieri" deriva da una storpiatura dello strumento musicale della tradizione siciliana (lo scacciapensieri), qui modificato per dare l'idea di un oggetto che potesse farci dimenticare i problemi e gli impegni della vita quotidiana, in favore di un sano relax grazie ad un passatempo da giocare comodamente anche in giro per la città.
Pertanto, più correttamente parleremo di "gioco elettronico" per individuarlo come oggetto e fenomeno in generale, di "schiacciapensieri" riferendoci ai soli giochi VTech/Polistil, di Game & Watch per quelli targati Nintendo, e così via.

TECNOLOGIA

I primi giochi elettronici dotati di display a lucine (LED o VFD), e quelli più moderni basati su schermetti a cristalli liquidi (LCD) non hanno poi grandi differenze, tranne quella evidente della resa visiva: tutti condividono stessa architettura, stesse CPU, stessa manifattura. La logica di funzionamento dei giochi è assolutamente identica: tutto viene gestito da piccoli (ed economici!) processori a 4-bit, che attivano o disattivano la corrente su un insieme di elementi, talvolta composti da lucine colorate, tal altra volta da uno schermo LCD. Troviamo la medesima "non differenza" tra le primissime calcolatrici, basate su numeri luminescenti, e quelle più moderne con i cristalli liquidi... ma se vogliamo spingerci ancora oltre, troviamo simili analogie anche nei modernissimi telefoni cellulari.
Aprendo uno qualsiasi tra le centinaia di differenti giochi elettronici di quegli anni, troviamo sempre alcuni elementi comuni.
Per primo, un minuscolo quarzo che, vibrando, "dà il tempo" alla piccola CPU. Si tratta ovviamente di quello che oggi nei nostri PC di casa viene chiamato "clock" (orologio).
Si vede poi sempre un minuscolo altoparlante (a volte anche due), solitamente piattissimo e con una membrana vibrante di materiale cartaceo.
Ma l'altra cosa che non manca è ovviamente la CPU, cioè il cuore pulsante del gioco, quello che ne contiene la logica. Ad un occhio più attento, facendo un paragone con i nostri computer di casa, viene spontanea la domanda: "ma dove stanno la RAM ed il BIOS? OK il processore lo vedo, lo schermo c'è, l'audio pure, ma... il programma dove risiede?". Ecco, il "bello" degli schiacciapensieri è proprio qui: RAM e ROM ci sono... ma non si vedono!
Per un discorso di ottimizzazione di costi, ridurre l'ingombro sulla schedina del gioco e minimizzare il consumo di elettricità, si è scelto di impiegare un microprocessore a 4-bit che l suo interno contenesse anche la RAM, la logica per la gestione dei tasti ed avesse una certa quantità di memoria scrivibile per memorizzarci il programma del gioco... ovvero la cosiddetta ROM (Read-Only Memory).
Dunque guardando le schedine interne a due Game & Watch scelti a caso ma della stessa serie, possiamo constatare che sono assolutamente identiche, tranne il codice seriale che campeggia sulla CPU: quello individua il programma ROM contenuto all'interno, che è unico e gestisce lo schermo e l'audio in modo apposito per quel gioco.

OVERVIEW and all the others

from left to right-top to bottom:
ATARI: Touch Me. **BRONZA:** Patrol / Rodeo. **CADACO:** Foto Bowling. **CASTLE:** Einstein. **CRESTA:** Jungle Kong / Pink Panther. **GOLIATH:** Lucky Pucky. **HANZAWA:** Challenge Racer / Puck'N'Maze / Cosmic Twinvader / Twinvader 3 / Twinvader 2. **KENNER:** BattleCommand / Laser Battle. **LAKESIDE:** Computer Perfection. **MASUDAYA:** Kitchen / Pipeline / Space Station / Octopus. **MATSUSHIMA:** Apple / Car Race / Submarine. **MORIOKATOKEI:** Cosmo Flight / Lion Tamer / Cowboy / Jaws / Savanne. **MILTON BRADLEY:** Microvision / Pocket Simon / Simon / Super Simon / Lightfight. **MEGO:** Fabulous Fred / Breakfree / Dodge City Gunfight. **PARKER BROTHERS:** Merlin / Split Second / Q*bert. **POPY:** Dr. Slump Ncha Bycha / Dr. Slump Gachan Kazi Kazi / Dr. Slump Hoyoyobomber / Dr. Slump Kaiju Asobo / Psychogun / Professional. **ROSY:** Crazy Coaster / Flying Knee Drop / Fighting Climber / Puck'N'Monster / Astro Vader. **ELEKTRONIKA:** Auto Slalom / Merry Cook / Wolf & Hare / Space Attack / **SELCHOW & RICHTER:** Scrabble Lexor / Scrabble Sensor. **SHINSEI:** Blastergame / Doremifa Touch. **SUNWING:** Coffee House / Nursery / Tom's Adventure. **TAKARA:** Banana Boat / Hamburger. **TAKATOKU:** Hysteric Mama / Neko Don Don / Robot Maker. **YOKO:** A-Man. **VTECH:** Pancake / Rabbit Hop / Monkey Kingdom / Tarzan / Pro Screen / Monkey Jump. **YENO:** Space Fighter. **TSUKUDA:** The Dracula / Great Escape. **YONEZAWA:** Surferboy / Parman. **UNKNOWN:** Football / Dschungel.





Immagine tratta dal libro "Electronic Plastic" edito dalla casa editrice Die Gestalten Verlag.

www.electronicplastic.com

SIMULAZIONE ED EMULAZIONE

Chi si intende un po' di "emulatori" (per i pochi lettori che non avessero mai sentito questa parola, magari leggendo "MAME" capiranno...) è molto familiare al concetto di ROM. Negli ultimi dieci anni, dopo il boom del fenomeno, per molti utenti ROM è sinonimo di "gioco gratis", con tutti i problemi legati alla legalità del loro possesso.
In realtà l'emulatore in sé (generalmente) non è un prodotto pirata o illegale, in quanto si tratta di un software interamente realizzato da appassionati e distribuito liberamente per la rete. Il problema è che l'emulatore da solo non serve a niente senza i programmi da emulare (le ROM appunto). D'altronde a che servirebbe avere un computer vuoto, senza i programmi installati dentro?
Tramite l'ausilio di apposite interfacce, il contenuto delle ROM viene estratto dalle cartucce-gioco delle varie console, e riversato in file binari (detti "ROM files" appunto) destinati poi ad essere gestiti dagli emulatori. Il problema, per quel che riguarda i giochi elettronici, è che i programmi ROM non sono accessibili dall'esterno, essendo "blindati" dentro il chip del microprocessore. L'unico modo in cui i piccoli chip comunicano con l'esterno, sono semplicemente i tasti gommati che gestiscono l'input, le uscite video sullo schermo LCD e ed audio verso la minuscola cassa audio: nessuna interfaccia sarebbe capace di estrarre il contenuto ROM dal chip di un gioco elettronico.
Dunque non essendoci ROM da estrarre, come si fa oggi a realizzare un emulatore di uno schiacciapensieri? Semplice... non si realizza un emulatore, ma un "simulatore". La differenza non è propriamente sottile, anzi si tratta di tecniche di programmazione quasi diametralmente opposte! Da un lato l'emulatore, che si occupa di creare un "ambiente virtuale" in cui eseguire un programma ROM prelevato da un hardware identico a quello che si sta emulando. Dall'altro il simulatore, che non si cura dell'hardware originale, ma solo di ciò che viene da esso generato (il gioco), e cerca di "replicarlo" in modo da somigliarci infinitamente: il programma ROM originale non viene usato, ma viene integralmente "clonato" usando un moderno linguaggio di programmazione. E' un po' come vedere Pac Man in sala giochi, e decidere di cimentarsi a realizzarne una copia fedelissima, usando Flash o Java installato sul PC di casa.
Il problema è però appunto la fedeltà di questa replica: per quanto io possa impegnarmi a farlo uguale, non verrà mai la stessa cosa fino a quando non sarò in grado di replicare al 100% il comportamento del gioco originale in qualsiasi delle condizioni di funzionamento (compresi gli eventuali bug). Per questa ragione, è necessario conoscere quanti più dettagli possibile sul gioco da clonare, in modo da ridurre al minimo le differenze tra originale e copia. E ovviamente per avere informazioni così dettagliate è consigliabile avere in mano il gioco da replicare, e non accontentarsi magari di avere una semplice descrizione di esso.

IL TUTORIAL: PREMESSE

Se fino a questo momento non siete ancora confusi dai concetti di emulatore, simulatore, ROM, cloni, etc... potreste essere invece incuriositi dal "come" in realtà si possa realizzare un software di questo tipo. D'altronde un po' tutti noi abbiamo come sogno nel cassetto il desiderio di produrre il nostro videogame personale. Questo è stato anche sempre il mio grande sogno, ma prima di arrivare (e ci sono arrivato...) a creare un gioco completamente mio, ho voluto fare un po' di pratica, usando come spunto la realizzazione di alcuni di questi "cloni", spinto dal fascino di queste vecchie scatolette di plastica con schermetto monocromatico. E, potete credermi, è stato tutt'altro che difficile!
Programmare un simulatore/imitazione di gioco elettronico già esistente ci consente da subito di risolvere tutta una serie di problemi: la grafica è già bella pronta (sarà sufficiente uno scanner o una macchina fotografica per immortalare lo schermo di gioco acceso) e non va nemmeno animata dato che si tratta di oggetti fissi, i suoni sono già inclusi (si registrano con un modestissimo microfono collegato al PC), inoltre c'è l'innegabile vantaggio che gli oggetti non dovranno "muoversi" sullo schermo, ma solo accendersi o spegnersi! Questo ci consente di evitare passaggi complessi come l'impiego di librerie grafiche tipo DirectX ed OpenGL, o tecniche di "double buffering" per fare spostare oggetti sul video senza i fastidiosi effetti di sfarfallio.
Vi illustrerò come si realizza, a grandi linee, un simulatore impiegando uno dei tanti ambienti di sviluppo per Windows. Per semplicità, dato che è quello che uso maggiormente, mi riferirò a Borland Delphi, che potremmo definire una sorta di Visual Basic o C++ Builder però basato sul linguaggio Pascal - che oltretutto è particolarmente didattico.
Per prima cosa di cosa abbiamo bisogno? Sarà sufficiente un qualsiasi PC con almeno 200MHz, Windows 98 o superiore, 32MB di memoria, una scheda audio qualsiasi, un economico microfonino, uno scanner (meglio quelli di tipo vecchio, belli grossi e con una lente e luce al neon) ed ovviamente il gioco elettronico da riprodurre. A livello software ci serviranno il tool di sviluppo (Borland Delphi 4 o superiore), un programma di fotoritocco (Photoshop, Paint Shop Pro, The Gimp, etc.) ed un programma per l'editing audio (Nero Wave Editor, Goldwave, etc.).

LA PREPARAZIONE DELLE IMMAGINI DA UTILIZZARE

Procediamo per gradi: la preparazione delle immagini è la primissima cosa da fare. Sarà sufficiente scansionare il gioco due volte: una con lo schermo spento, in modo da ottenere un'immagine completa dello "sfondo". La seconda immagine invece va realizzata avendo tutti i segmenti LCD (gli oggetti) accesi e ben visibili, che poi provvederemo a "ritagliare" e trasformare in oggetti da accendere/spegnere nella nostra applicazione.
E' comodo ricordare che nella gran parte dei giochi elettronici esiste una modalità chiamata "ACL" (All CLear) che si attiva per qualche minuto dopo l'inserimento delle batterie, oppure premendo un apposito tastino: ovviamente sfrutteremo questa opzione per realizzare l'immagine con tutti gli oggetti accesi. E' importantissimo, quando si lavora con immagini di questo tipo, salvare i file con formati senza perdita di qualità e colori: dunque scartate GIF o JPG ed usate solo BMP o PNG a 24-bit. Per la sola immagine che andremo ad usare come sfondo assoluto, potremo salvare in formato JPG con altissima qualità (al massimo 5% di fattore-compressione), in modo da ridurre la quantità in KByte della nostra applicazione - che la conterrà.
Alcune considerazioni importanti vanno fatte sul tipo di schermo che vogliamo scansionare: ad esempio gli schermi LCD sono infatti "orientati" in modo che gli oggetti si vedano solo se la luce proviene dall'alto, con un'angolazione massima di 60°. Sarà dunque nostra cura scansionarlo "a testa in su", in modo che la luce dello scanner arrivi dall'alto al basso dello schermo, altrimenti i cristalli non saranno visibili.
Volendo invece scansionare uno schermo a LED o VFD, la questione si complica: le luci LED accese contrastano con quella dello scanner, rovinando l'esito dell'immagine.
A questo punto c'è solo una strada ed è un po' laboriosa: aprire il gioco, scansionare lo schermo spento e colorare manualmente i vari oggetti di cui la scansione ha rilevato pochi dettagli monocromatici.







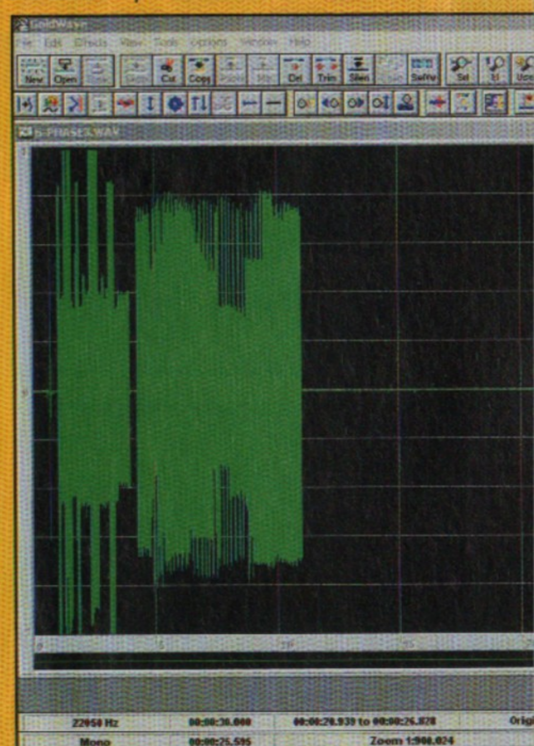
EGG è un Game & Watch della serie Widescreen uscito, solo in Australia, nell'ottobre del 1981. Si tratta di un clone di Mickey Mouse (in pratica la modalità di gioco è la stessa, cambia solo la grafica e la velocità che in EGG aumenta progressivamente). Egg è presente anche nella cartuccia per Game Boy Color "Game & Watch Gallery 3".

I prodotti della fase di ritaglio delle immagini: la base del gioco elettronico e tante piccole immagini dei singoli elementi LCD.

Una volta che le due immagini (lo sfondo e quella con gli oggetti accesi) saranno pronte, non resterà che dimensionarle per la risoluzione che vogliamo raggiungere: per esempio se supponiamo che l'utente medio avrà un desktop a 800x600 pixel, potremo decidere che il nostro simulatore dovrà vedersi in quello schermo, per cui magari potrà essere di 650x500 pixel in modo che dia l'effetto di oggetto "posato" sul desktop.
L'ultima fase della preparazione delle immagini è un po' lunga ma personalmente la trovo molto divertente: il "ritaglio" di ogni singolo oggetto onde poterlo trasformare in un singolo file immagine. Il nostro scopo ultimo è portare in Delphi una immagine grande da usare come sfondo, su cui poi faremo "poggiare" tantissime piccole immagini, ciascuna rappresentante un singolo elemento LCD, e che potrà essere acceso o spento all'occorrenza, a seconda di quello che la logica del gioco originale richiede. Possiamo fare uno "strappo alla regola" per i soli elementi che compongono i numeri: sarebbe impensabile pensare di gestire ogni cifra come combinazione dei suoi sette segmenti LCD, pertanto ci limiteremo a fare 10 immagini, ciascuna contenente i segmenti formanti le cifre da 0 a 9 già pronte. Per gestire quelle immagini useremo poi un sistema differente rispetto a quello degli oggetti del gioco.

LA PREPARAZIONE DEI FILE AUDIO

Possiamo ora passare alla prima fase di registrazione dei suoni. Si avvia il registratore di suoni, si prende il microfono e si "lega" al gioco elettronico nella parte dove sta la mini-cassa, usando eventualmente un pezzetto di scotch. A questo punto bisogna avviare la registrazione audio e fare una partita cercando di farla durare il più possibile, facendo sì che il gioco riproduca il maggior numero possibile di suoni - ovvero i soliti "beep beep" del gioco, le musichette di fine livello, le esplosioni, le musiche di avvio e fine partita, etc.
Si otterrà dunque un file audio (da salvare in formato WAV a qualità almeno 22KHz, 16bit, mono) che ci sarà utile per due cose. La prima è ottenere, dopo averli opportunamente "ritagliati", tanti file audio quanti sono i nostri effetti sonori (mediamente da 5 a 10 per gioco). La seconda è farci capire quanti millisecondi intercorrono tra un effetto sonoro e l'altro, ovvero possiamo capire alla perfezione l'esatta velocità con cui si svolge il gioco! Questo è assolutamente fondamentale in quanto solitamente il gioco diventa più veloce man mano che la partita procede, e con il metodo che vi ho qui descritto riuscirete a sapere in maniera precisissima la relazione tra la velocità del gioco e gli eventi che solitamente la fanno aumentare o diminuire. Tutte queste informazioni le annoteremo su un blocco note e le terremo pronte all'occorrenza.



Continua sul prossimo numero di GAMERS.



LA STORIA DELLE RIVISTE DI VIDEOGIOCHI

PARTE 2 di Andrea Pachetti

Testata: *Zzap!* - **Editore:** *Edizioni Hobby/Xenia*

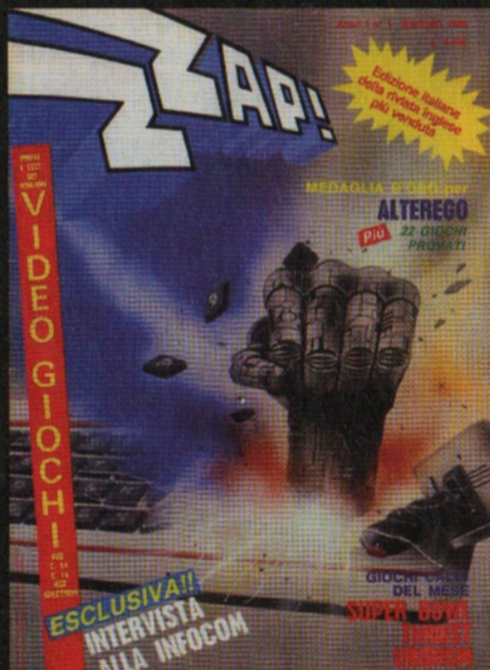


DOPO AVER TRATTATO LA RIVISTA "VIDEO GIOCHI" NEL NUMERO PRECEDENTE, STAVOLTA PER FORZA DI COSE E' D'OBBLIGO OCCUPARCI DI ZZAP!, MAGAZINE SEMINALE NEL SUO APPROCCIO AL DISCORSO "RECENSIONE", AL PUNTO CHE ANCORA OGGI PUO' VANTARE INNUMEREVOLI TENTATIVI D'IMITAZIONE, SIA NELLA STRUTTURA DI BASE CHE NELL'ASPETTO ICONOGRAFICO.

AL SOLITO, SENZA ALCUNA PRETESA D'ESAUSTIVITA', SPERIAMO CHE QUESTA OPERAZIONE DI REVIVAL (MA NON DI NOSTALGIA FINE A SE STESSA) POSSA PIACERE AI LETTORI PIU' ATTEMPATI, CHE SARANNO IN GRADO DI AFFERMARE ORGOGLIOSAMENTE "IO C'ERO", MA ANCHE AI PIU' GIOVANI, CHE MAGARI INIZIERANNO COSI' A CONOSCERE IL MONDO POLVEROSO E MERAVIGLIOSO DELLE CARE RIVISTE ANNI '80-'90.

Quattro lettere onomatopeiche (e un punto esclamativo) unite in un lampo che squarcia il buio, per incarnare il desiderio diffuso in gran parte dei giovani legati all'epoca degli otto bit. Un mantra mistico da pronunciare ad libitum al povero edicolante di turno, "Quando esce Zzap? Quando esce?" fino al punto da farlo impazzire...

Se **Video Giochi** rappresenta senz'altro la fase dell'infanzia della critica videoludica, con le sue rappresentazioni minimali e i mille disegni colorati che la accompagnavano, Zzap! è di sicuro il momento adolescenziale, con la sua ribellione, la vis comica, il linguaggio moderno, la vena sarcastica.
Il primo numero nasce nel maggio 1986 ad opera dello Studio Vit, mutuando il concetto di base e gran parte dei contenuti dall'omonima Zzap!64 edita in Inghilterra dall'editore Newsfield. Pur partendo semplicemente come "edizione italiana della rivista inglese più venduta", sin dall'inizio matura una sua autonomia nei temi, tendendo a mostrare un panorama completo dei giochi usciti per tutti gli home computer esistenti, piuttosto che limitarsi al Commodore 64.
In Inghilterra la Newsfield aveva diverse riviste monotematiche, Crash dedicata allo Spectrum, Zzap!64 dedicata appunto al C64, Amtix all'Amstrad CPC, mentre lo Zzap! italiano abbraccia da subito una vocazione multipiattaforma che sarà la sua forza principale. Sulle sue pagine saranno presentati anche i primi giochi per i nuovi mostri a sedici bit, almeno fino a quando otterranno una rivista interamente dedicata a loro, The Games Machine; questa scelta legherà indissolubilmente il destino di Zzap! a quello di C64 e soci, seguendone la parabola di gloria e poi l'inevitabile crisi.
Probabilmente il periodo d'oro può essere fatto risalire al 1987-89, quando la produzione di giochi era ai massimi livelli e le Medaglie d'Oro si sprecavano: il tempo di capolavori come Zak McKraken, Impossible Mission 2, Armalyte e mille altri si alternavano nelle pagine, dove nel frattempo lo Studio Vit aveva lasciato il posto a Bonaventura Di Bello e al team che aveva iniziato ad assemblare a partire dal numero 23. Attraverso innumerevoli cambi d'impaginazione e mutazioni redazionali i problemi iniziano ad arrivare nei primi anni '90, momento in cui diviene sempre più difficile trovare contenuti di qualità da







I volti/caricature dei redattori inglesi vennero spesso utilizzati anche dalla redazione italiana per molto tempo, ci volle parecchio tempo perche' venissero create anche quelle italiane.







I lettori di ZZAP! vennero coinvolti nella realizzazione della rivista anche inviando alla redazione i giochi da loro realizzati con il SEUCK, che venivano recensiti con tanto di valutazione globale in uno spazio apposito, alla pari con le controparti commerciali.

"Ci trovavamo in un periodo e in una situazione che permettevano di realizzare una rivista "punk", dove si navigava a vista ignorando ogni convenzione e creandone di nuove" Fabio Rossi

recensire per macchine ormai "morenti": si tenta di dare spazio a console tipo il NES e il Gameboy o ad attività collaterali come gli anime giapponesi, ma tutto sembra finire con il numero 73, del Dicembre 1992.
A partire dal mese successivo, anche se Zzap! smette di esistere come entità autonoma, in qualche modo continua ad uscire fagocitata dalla ormai famosa sorella TGM: viene allegato un inserto spillato di 16 pagine (poi solo 8) fino al dicembre dello stesso anno, con il numero 84 che chiude definitivamente questo periodo storico con una laconica scritta Game Over, su copertina interamente nera.
La struttura base di Zzap! prende molte caratteristiche delle esperienze precedenti, ma ha fatto senz'altro scuola sia per quanto riguarda il modo di recensire i videogiochi che per l'atteggiamento generale di chi vi scriveva. Fino ad allora, il redattore era un semplice descrittore di caratteristiche hardware e modalità di gioco, mentre il merito principale dell'idea originale di Julian Rignall e soci era proprio quella di creare dei redattori "superstar", riconoscibili immediatamente grazie ai ritratti che campeggiavano in ogni recensione: con le loro magliette scure e le magiche iniziali bianche impresse a fuoco, diventarono delle vere e proprie icone mostrando di volta in volta espressioni gioiose o schifate.
Accanto alla descrizione principale di ogni gioco, ognuno poteva fornire la sua impressione personale in appositi box di commento, per poi concludere con una pagella descrittiva. Caratteristiche come Presentazione, Grafica, Sonoro, Appetibilità e Longevità sono entrate dunque nella storia, per arrivare poi al fantomatico Globale, che aveva l'ingrato compito di riassumere il giudizio complessivo e dava spesso adito a grandi discussioni nelle pagine della posta.
In un periodo in cui internet, l'email e i forum erano solo illusioni, la posta scritta dai lettori aveva una grandissima importanza e quella di Zzap! non fece eccezione, andando a creare quasi una rivista dentro la rivista, con i suoi protagonisti, le sue vicende, le sue polemiche. Personaggi come Spadini e FFS rimangono ancora nel cuore di molti, per non parlare del filosofo MBF che poi riuscì a fare il gran salto, passando da semplice lettore a redattore vero e proprio.
Non mancavano neanche le annose discussioni sulla pirateria, e in questo senso Zzap! fu un esperimento coraggioso con le sue campagne a favore del software originale: è bene ricordare che nella seconda metà degli anni '80 il mercato dei giochi in Italia era letteralmente dominato dalle riviste da edicola "con cassetta allegata". Complice la mancanza di una legislazione a riguardo, allora era legale vendere giochi copiati editando un po' la grafica ed i titoli, arrivando a curiose perversioni che adesso fanno sorridere, quando ti ritrovavi sul nastro un Bolle Bolle al posto di un Bobble Bobble.
Accanto a questo, diverse pagine ogni mese erano dedicate alle soluzioni e ai trucchi per ottenere le agognate vite infinite, con vagonate di istruzioni poke da digitare e che presto vanificarono la rubrica del "signore dei punteggi" dedicata ai record, dato che non si poteva più stabilire se uno avesse imbrogliato o no ad un certo gioco.
Come dimenticarsi poi dei meravigliosi diari dei programmatori, in cui eroi solitari come Jeff Minter o Martin Walker ti ipnotizzavano parlando di multiplexing e trucchi hardware? Delle meravigliose copertine di Oliver Frey che da sole invogliavano ad un acquisto compulsivo? Zzap! è stata un avventura meravigliosa sia per i redattori che per i lettori, e chi non l'ha vissuta si è perso un pezzo di storia ormai irripetibile: non era semplicemente una rivista, ma un modo d'essere e di riconoscersi in una passione comune, il luogo attorno al quale radunarsi durante la ricreazione con gli amici per i commenti













Una presenza costante nei primi numeri di ZZAP! fu quella del leggendario Jeff Minter: la collaborazione si interruppe bruscamente quando un suo gioco fu recensito con una certa cattiveria dalla redazione inglese.

Pubblicità DragonNinja

Pubblicità Buggy Boy

del giorno, un catalogo di meraviglie, un sogno che rivive ancora oggi nel ricordo. Non mi resta che concludere questo articolo ringraziando pubblicamente Bonaventura di Bello (direttore esecutivo) e Fabio Rossi (capo redattore) per la loro presenza su queste pagine.

BONAVENTURA DI BELLO

Non è facile per me dire in poche righe cos'è stato Zzap! anche perché ne ho vissuto l'esperienza in un periodo della mia vita che era ormai lontano dalla spensieratezza dell'adolescenza: avevo superato abbondantemente i vent'anni ed ero sposato da qualche anno, e in più mi ero trasferito a Milano da un paesino della Campania.
Posso però dire che ha rappresentato in larga parte soltanto esperienze positive: la crescita professionale nel ruolo di direttore esecutivo (e "one man band" nei primi mesi, ovvero prima che cominciassi a reclutare i redattori); la stima e il sostegno di due magnifiche persone come Roberto Ferri e Ferdinando Monti, che gestivano la casa editrice e che mi hanno dato più di un'opportunità tanto prima quanto in seguito; l'entusiasmo e la voglia di imparare, scoprire e crescere di (allora) giovanissimi come Fabio Rossi, Marco Auletta, Stefano Giorgi e tutti gli altri che comunque non ho dimenticato e mi piacerebbe incontrare di nuovo, prima o poi, per scoprire com'è andata la loro vita e dirgli che li porto ancora nel cuore; l'essermi ritrovato nel pieno del fenomeno videoludico fino al passaggio dagli otto ai sedici bit, potendone cogliere tanto l'aspetto giocoso quanto quello di trend mediatico e commerciale; l'incontro con l'editoria 'vera' e con i suoi strumenti, dal Macintosh al laboratorio del fotolitista, un bagaglio di esperienza che negli anni mi ha offerto sempre nuove opportunità professionali.
Un periodo della mia vita intenso, quindi, sotto ogni punto di vista, al quale non posso che guardare sorridendo e asciugandomi l'inevitabile lacrima di nostalgia e affetto per tutto quanto e tutti coloro che l'hanno arricchito in maniera incommensurabile.

FABIO ROSSI

Zzap! è stata sotto tutti gli aspetti una grande avventura. Non solo ci trovavamo in prima linea all'avanguardia del fenomeno dei videogiochi, che oggi fa parte della quotidianità di chiunque ma allora era ancora una stranezza per impallinati; Non solo ci trovavamo in un periodo e in una situazione che permettevano di realizzare una rivista "punk", dove si navigava a vista

"Mentre attualmente le pubblicità sono piuttosto odiate dai lettori, ai tempi di Zzap! queste erano quasi parte integrante della rivista, e in alcuni casi le immagini assumevano l'aspetto di piccole opere d'arte, se realizzate da gente come Wakelin"

Quando Oliver Frey smise di realizzare le copertine di ZZAP! e vennero utilizzati dei semplici artwork, la rivista ne risentì parecchio.









ignorando ogni convenzione e creandone di nuove... ma è anche stato il mio battesimo come giornalista "vero", da cui è dipesa buona parte della mia vita.
Quel che ci mancava in Grafica e Sonoro (dio mio, ci credereste che lavoravamo con i cut-up di Battiato in sottofondo?) lo compensavamo in pieno con Longevità (piaccia o no, tante riviste di videogiochi seguono ancora lo stile che inventammo all'epoca) e Giocabilità - anche se il lavoro era massacrante, passare giorni e notti in redazione era un divertimento impareggiabile.
Ormai a 38 anni sono tecnicamente un vecchio bacucco incarognito e nostalgico, però quegli anni per me restano senza pari proprio per la vitalità che avevamo non solo noi, ma l'intera pionieristica industria dei videogame. I giochi uscivano senza preavviso, con concetti imprevedibili (chi si ricorda Space Seed? E le assurdità di Jeff Minter?) in cui oggi non si avventurano neanche più i casual game, lanciando tecnologie innovative che oggi diamo per assodate e veri personaggi da film tipo lo spiritato Fasoulas, Garriott in perenne crisi mistica, il filosofico Crawford o - dimmi niente - un vulcano come BDB, capaci di intuizioni geniali.
Temo che visto dal XXI secolo Zzap! non faccia la stessa impressione, un po' come Elvis Presley che oggi fa solo sorridere. Però noi facevamo rock 'n' roll, ragazzi e non sapete quanto ci dispiace vedere il vostro minimalismo.

MATTEO BITTANTI

Cribbio, no. Non provo nostalgia per Zzap! e, in generale, per il panorama editoriale degli anni ottanta/novanta. L'era pre-internet è un incubo modello Hostel. Una tortura senza fine. Penso a quegli anni con un misto di ribrezzo e terrore, timore e tremore. Non mi sorprende che oggi la stampa specializzata versi in condizioni comatose – se lo merita – l'idea stessa della rivista di videogame "classica" è tragicamente obsoleta. Ziff-Davis è in crisi, Future soffre le pene dell'inferno, persino Nintendo Power è praticamente fuori gioco. Ovviamente è giusto così: survival of the fittest. Gli anziani andrebbero abbandonati al loro destino, nella foresta, senza acqua e cibo, come insegnano gli eskimo. Oggi ognuno puo' crearsi la propria rivista di videogame, in rete bypassando gatekeepers, payola e superego. zapping, non Zzap! La rete pullula di menti videoludiche brillanti, la discussione è intensa, l'interazione massiva: il passato, al contrario, è popolato di personaggi grotteschi. La stampa videoludica italiana ha sempre seguito al traino quella britannica e Zzap! non fa ha fatto eccezione. Gli americani hanno inventato i videogame, gli inglesi hanno inventato la critica videoludica, gli italiani hanno imparato a localizzare, a tradurre, ad emulare. Zzap! ha stabilito un modello che è rimasto pressoché invariato fino a oggi. In altre parole, i danni che ha prodotto sono incalcolabili eppure gli avvisi di garanzia non partono. Il fatto che l'Italia non abbia un'industria videoludica "seria" è colpa di Zzap!. Lo "scandalo" di Rule of Rose? E' colpa di Zzap! Il fatto che il PAL sia più lento dell'NTSC? E' tutta colpa di Zzap!. Per fortuna le nuove generazioni sono sveglie, attive, sgamate. Producono informazione, idee e video di bikini girls su YouTube invece di ingollarsi la sbobba di cinque o sei megalomani. La tecnologia a basso costo ha ridefinito le regole del gioco. L'informazione è a un click di distanza. La creazione di un blog è a prova di idiota. I vecchi dinosauri sono passati dall'altra parte della barricata e lavorano per Darth Vader, mentre i sopravvissuti arrancano. Non si uccidono così anche i cavalli? Altro che aura sacrale. Il canone andrebbe preso a cannonate. Mandateli in pensione i direttori artistici, gli addetti alla cultura.

Zzap! è morto, lunga vita a Zzap!.







"L'essenzialità dell'hardware era sorprendente, con soluzioni che oggi definiremmo da vero hacking"

Sull'onda del successo degli arcade, nacquero i sistemi dedicati all'ambito domestico. Dopo le prime console, arrivarono gli Home computer, con i quali per la prima volta l'utente non si limitava a giocare, ma poteva decidere cosa far fare alla sua macchina. E lo Spectrum aveva un prezzo decisamente interessante...



Testi di: Stefano Guida, Cesare Falco, Marco C.

INTRODUZIONE

Giusto un quarto di secolo fa (aprile 1982) veniva lanciato sul mercato inglese lo ZX Spectrum. Già le vendite dei predecessori ZX80 e ZX81 erano state incoraggianti, ma nessuno poteva immaginare il successo che avrebbe avuto la nuova macchina, successo tale da far guadagnare a Clive Marles Sinclair (fondatore dell'omonima ditta) il titolo di "Sir" per speciali meriti in ambito economico.
Nel mondo informatico di oggi, dove un computer diventa obsoleto nel giro di pochi mesi, sembra incredibile che una macchina, per di più limitata già al momento della presentazione, abbia potuto rimanere sul mercato per più di otto anni senza modifiche sostanziali. Eppure è stata proprio l'irripetibile alchimia tra semplicità di progettazione e facilità d'uso a rendere lo Spectrum uno degli home computer più fortunati della storia dell'informatica.
Ma andiamo con ordine.

L'INIZIO DELLA SAGA...

Lo **ZX80** e il successivo **ZX81** avevano delineato la strategia commerciale della Sinclair: hardware semplificato, bilanciato da software in ROM (quello che oggi chiameremmo sistema operativo) potente ed ottimizzato. In particolare, un interprete del linguaggio Basic flessibile e di facile apprendimento, in grado di dare in mano all'utente una macchina subito utilizzabile. Una circuiteria adatta ad usare un televisore come monitor e un normale registratore a cassette come memoria di massa. Tutto insomma doveva concorrere ad offrire all'utente un sistema minimale ma completo, con il miglior rapporto possibile tra la qualità e un prezzo comunque contenuto.
Lo **ZX82** fu progettato seguendo gli stessi principi; rompendo la tradizione, si decise di modificare il nome in ZX Spectrum per meglio evidenziarne le rinnovate capacità grafiche. Un beeper conferiva inoltre qualche rozza capacità sonora, completando le funzioni "multimediali" aggiunte al mutismo a caratteri monocromatici dei predecessori. Inizialmente disponibile anche la versione con soli 16K di memoria RAM espandibili con un kit apposito, ben presto rimase sul mercato soltanto quella classica con 48K già installati.
Nel Regno Unito il successo fu tanto clamoroso da indurre la Sinclair ad affacciarsi anche sui mercati d'oltremanica (con marchio proprio) e d'oltreoceano (concedendo licenza all'americana Timex, che realizzò modelli non del tutto compatibili con l'originale). Notevole il successo in Spagna, dove programmatori indipendenti e piccole software house svilupparono un mercato interno che poco aveva da invidiare a quello inglese.
Dal punto di vista tecnico, l'essenzialità dell'hardware era sorprendente, con soluzioni che oggi definiremmo vero e proprio hacking. Celebri i cosiddetti "token" (ereditati dai modelli precedenti), grazie ai quali tutte le parole chiave del Sinclair Basic erano digitabili con la pressione di un singolo tasto. Un sistema originariamente concepito per ridurre la memoria necessaria a memorizzare i listati, ma per alcuni utile anche a limitare gli errori di battitura. In luogo degli allora costosissimi floppy, si optò per lo sviluppo del Microdrive, un curioso ibrido tra nastro e dischetto, di dimensioni e costi ridotti (ma anche dall'affidabilità non sempre sicura). Periferiche oggi considerate irrinunciabili come i joystick erano collegabili solo per mezzo di interfacce aggiuntive.
Ma per l'utilizzatore finale, gli handicap maggiori erano senza dubbio la tastiera composta di bottoni in gomma e l'incredibile mancanza di un tasto di reset, con la conseguente necessità di togliere l'alimentazione (!) ogni volta che si decidesse di cambiare programma che non prevedesse funzioni di uscita.
Nel 1984, sfruttando il lancio del nuovo computer battezzato QL, venne così presentato lo **ZX Spectrum+**, rivisitazione del modello originale cui venivano aggiunti il tasto reset e una tastiera di plastica rigida, estesa con alcuni tasti "scorciatoia" per le combinazioni più

La memoria video dello Spectrum era organizzata in modo particolare. Il pattern di caricamento di una schermata non è sequenziale ma sembra saltare da una parte all'altra del video. Provare per credere!

SPECTRUM HARDWARE

L'architettura relativamente semplice dello Spectrum produsse una serie di macchine compatibili con l'originale un po' in tutte le parti del mondo imbarchiamoci dunque in un tour mondiale alla scoperta dei cloni nei vari paesi.

RUSSIA, POLONIA, CECOSLOVACCHIA: IL CLONE DELL'EST

La mania degli home computer imperversata nella vecchia Europa, ma anche nell'est Europa era si sentiva l'esigenza di qualcosa a basso prezzo e facile da utilizzare e realizzare. La scelta del pc da



clonare cadde sullo spectrum che venne riprodotto in mole varianti dagli intrapprendenti costruttori dell'est Europa.
Con un abile reverse enginering venne riprodotta la ULA (l'integrato video esclusivo dalla Sinclair) con circuiti integrati discreti facilmente reperibili. Cio' permise di non infrangere il copyright della Sinclair, un po' come successe in Italia con i vari Orange, Lemon, Mango, per citarne alcuni, che riproducevano l'hardware dell'Apple II.



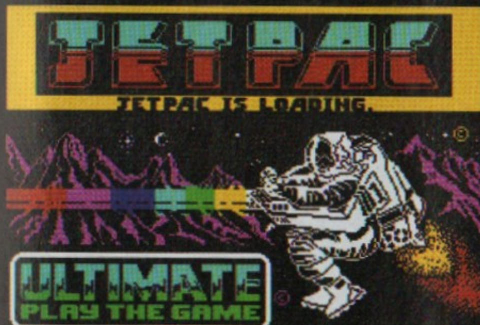
Si presentavano nelle fogge più disparate, a volte venivano riutilizzate carrozzerie destinate ad altro scopo. Generalmente avevano una tastiera migliorata, dotazione di memoria superiore, i migliori presentavano anche quelle porte RGB e Joystick che avrebbero fato comodo anche sull'originale ! Dal lato software la ROM era modificata per supportare i caratteri cirillici e le interfacce aggiuntive.

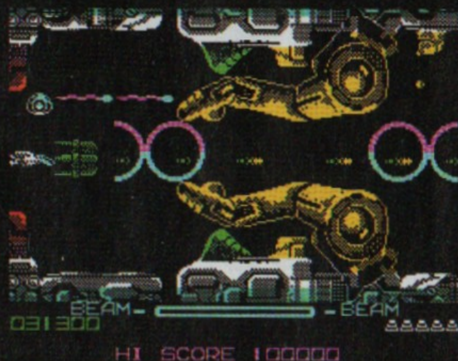


utilizzate nella scrittura dei listati. Dal punto di vista hardware però, nulla cambiava, tanto che per un breve periodo fu venduto anche un kit con il quale era possibile aggiornare il vecchio modello.

LO SPECTRUM 128

Il 1986 portò invece il lancio dello **ZX Spectrum 128**, una versione potenziata proprio dal punto di vista hardware. La nuova macchina aveva in realtà già debuttato l'anno prima in Spagna, ma per scelte commerciali il lancio in patria fu rimandato a dopo le feste natalizie.Pur mantenendo un'ottima compatibilità con i modelli precedenti, venivano aggiunte un'uscita per monitor RGB, una porta seriale RS232 alla quale collegare una stampante, oltre alle estensioni al Sinclair Basic per pilotare il nuovo hardware e ad un editor a tutto schermo per digitare i listati in modo convenzionale (senza l'uso dei controversi token). Alla sola versione spagnola era inoltre abbinato un tastierino numerico separato, da collegare ad una presa apposita. Ma furono soprattutto i 128K di memoria RAM e finalmente un chip capace di produrre audio su tre canali a decretare il buon successo commerciale del nuovo nato. Il mercato del software si animò ulteriormente, proponendo sia versioni estese di alcuni classici, sia nuovi titoli che sfruttassero le nuove possibilità hardware.
Nonostante gli ottimi risultati raggiunti con lo Spectrum, la Sinclair si trovava però in gravi difficoltà finanziarie a causa di progetti dall'esito non altrettanto felice, e lo stesso anno raggiunse un accordo con la Amstrad (all'epoca costruttrice della serie CPC e prima concorrente sul mercato inglese), con il quale veniva ceduto l'intero ramo relativo ai computer, sui quali veniva concesso anche l'utilizzo dello stesso marchio Sinclair.





NASCONO I MODELLI AMSTRAD

Amstrad dimostrò subito di credere nelle potenzialità dello Spectrum 128, proponendo in breve tempo lo **ZX Spectrum +2**, dotato di una tastiera simile a quelle moderne, due porte per joystick e un registratore incorporato (quest'ultimo secondo la filosofia che da sempre contraddistingueva la propria linea di computer). Come era stato per lo Spectrum+, nessuna modifica veniva invece apportata all'hardware.
Sfruttando la popolarità del marchio Sinclair, il prezzo volontariamente contenuto e il vasto parco software esistente, la nuova macchina non deluse le aspettative. Gli utenti apprezzarono soprattutto l'ottima tastiera e l'affidabilità del registratore integrato, caratteristiche che aumentavano la robustezza e la facilità d'uso di un prodotto ormai ben collaudato.
Nel 1987 fece la sua comparsa il nuovo **ZX Spectrum +3**, nel quale il registratore incorporato lasciava il posto ad un floppy da 3 pollici (uno standard proprietario di Amstrad, destinato ad un prematuro oblio). Per pilotarlo, si resero necessarie modifiche hardware e software tali da rendere la nuova macchina parzialmente incompatibile con i modelli precedenti. La pubblicazione su dischetto di svariate centinaia di titoli, in parte nuovi e in parte adattati attingendo dal catalogo esistente, riuscì comunque a sopperire alla lacuna e, almeno in patria, lo Spectrum +3 si guadagnò una buona quota di mercato, tanto da rimanere in produzione fino al 1990, quando la Amstrad decise definitivamente di dirottare l'attenzione del pubblico sulla linea CPC, nonostante il perdurare di un buon successo commerciale.
Per dovere di cronaca e per informazione di chi fosse interessato al collezionismo, è bene citare anche l'esistenza dello





Altre volte erano semplicemente dei kit da autocostruire come il Pentagon (48 e 128) oppure il Mistrum progettato da una rivista ceca.
In tempi relativamente recenti va sicuramente ricordato lo Sprinter, anch'esso un computer a se stante con prestazioni (Z80 a 21 MHz) e memoria notevolmente superiori all'originale.

SPAGNA, PORTOGALLO E AMERICA
TIMEX: IL CLONE SU LICENZA!

La Timex famosa per i suoi orologi, acquisì la licenza ufficiale dalla Sinclair per la costruzione degli Zx81, in versione migliorata come tastiera e dotazione di memoria, per il mercato nordamericano e portoghese. Proprio in Portogallo produsse il TS 2068 un clone avanzato, oltre alla compatibilità spectrum tramite rom separata, aveva una maggiore quantità di ram, porta joy e video migliorati in termini di risoluzione che era il doppio dello spectrum.
Restando nella stessa nazione, in Spagna la Investronica produsse a sua volta un clone su licenza lo Inves Spectrum 48K+ sostanzialmente uno Spectrum48k plus rimarcato, con una elettronica rivista e alcune porte in più rispetto all'originale.

INGHILTERRA
SAM COUPE: IL CLONE SOFTWARE

Quasi contemporaneamente all'uscita dell'ultimo modello della sinclair (il +3), la Miles Gordon Technology produttrice di una delle più vendute interfacce disco per lo Zx (la Disciple), progettò il Sam coupè. Un ottimo computer con Z80 a 6MHz 512Kb di ram floppy integrato e caratteristiche video superiori allo ZX. Per rendere disponibile immediatamente un parco software notevole lo ZX 48K veniva emulato con un software caricabile da cassetta. Venne brevemente importato anche in Italia.

SPECTRUM HARDWARE

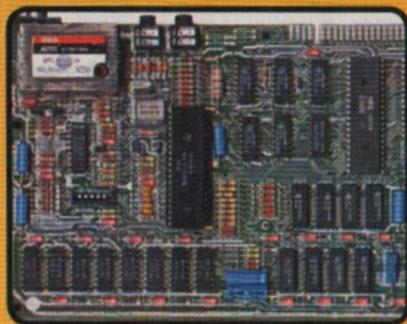
SUDAMERICA E BRASILE
IL CLONE NON AUTORIZZATO!



Numerosi cloni di ZX80/81 e Spectrum comparirono in Sudamerica e Brasile, e furono il frutto di importazioni parallele oppure, come nel caso dell'est Europa, copie non autorizzate con le carrozzerie più varie e fantasiose, e il basic tradotto nella lingua locale.

ITALIA
I CLONI MODERNI!

Per finire recentemente proprio nel nostro bel paese c'e stato un fiorire di nuovi cloni Zx.
Per la precisione ben due ! Il capostipite è senz'altro il Chrome, copia dello Spectrum 128 ispirato parzialmente allo Speccy Bob di Mike Winnie, in più comprende



l'interfaccia disciplie per i dischetti. Recentissimo invece il BADALOC, ancora in fase di messa a punto che promette meraviglie come lo Z80 a 21Mhz, e la memorizzazione dei programmi su flash card !

Link interessanti per scoprire lo Spectrum:

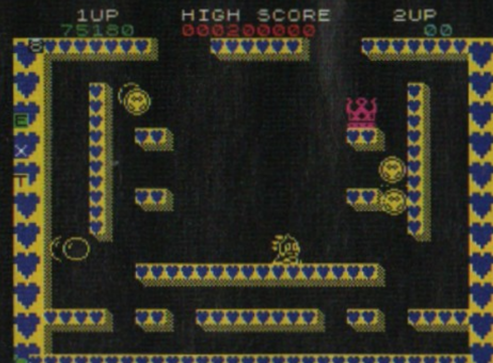
Cloni nelle varie nazioni:
www.nvg.ntnu.no/sinclair/computers/clones/clones.htm

Storia dello Spectrum:
zxspectrum.hal.varese.it/storia.htm

Pagina sui cloni Sincalir:
www.homecomputer.de/pages/f_sinclair.html

Pagina Sinclair in italiano:
www.zxspectrum.it





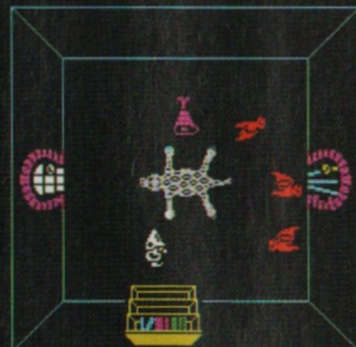
ZX Spectrum +2A, dotato di registratore integrato al posto del floppy ma altrimenti identico allo Spectrum +3 (quindi con le stesse incompatibilità). Lanciato nello stesso 1987 per rendere omogenea la linea di produzione, sostituì lo Spectrum +2 dal quale è facilmente distinguibile per il colore nero (in opposizione al grigio). Nello stesso anno, esigenze logistiche (il trasferimento della linea di assemblaggio) diedero inoltre vita a quello che è conosciuto come ZX Spectrum +2B, identico dal punto di vista estetico e con modifiche trascurabili nel software della ROM.

LO SPECTRUM IN ITALIA

In Italia, lo Spectrum fu importato dalla **Rebit G.B.C.** a partire dal 1983, in entrambi i modelli (con memoria RAM di 16K espandibili e memoria RAM di 48K già saldata).
Inizialmente si ritagliò un proprio spazio nel mercato nascente degli home computer, attirando una schiera di utenti magari ristretta, ma comunque affezionata. Tuttavia la difficoltà nel reperire il software si mostrerà in seguito un punto debole determinante, che nel nostro Paese accompagnerà lo Spectrum durante tutto l'arco della sua esistenza, limitandone la diffusione. I più irriducibili riuscirono ad organizzarsi tramite collette ed "emissari" che, reperito software originale straniero, si davano allegramente alla copia in un momento in cui il concetto di pirateria informatica era praticamente sconosciuto alle leggi italiane. Ben presto però il canale preferito per reperire programmi (sempre rigorosamente piratati) divenne un luogo insospettabile: le edicole. Contemporaneamente al lancio dello Spectrum, fecero infatti la propria comparsa le famigerate riviste su cassetta, che a prezzi decisamente popolari offrivano raccolte di programmi tradotti (ovviamente senza autorizzazione) spacciandoli per originali. Ma questa è un'altra storia, che meriterebbe un capitolo a sé.
Con questi presupposti, non ci si può stupire se da noi lo Spectrum ebbe un ruolo secondario nei confronti del grande antagonista di quegli anni, il CBM64 dell'americana Commodore. Basti dire che in pratica lo Spectrum 128 non arrivò mai, mentre dimostrò di credere di più nel mercato italiano la Amstrad, che lanciò in proprio lo Spectrum +2, salvo poi decidere di non scommettere sui modelli successivi.

CONCLUSIONI

È difficile ripensare all'epoca degli home computer senza un pizzico di nostalgia. E soprattutto è difficile mantenere l'imparzialità di giudizio per qualcosa che fa parte della propria adolescenza. Lo Spectrum era una macchina semplice, divertente da programmare, della quale si poteva prendere padronanza con relativa facilità. Allo stesso tempo, certe tecniche avanzate rendevano affascinante la ricerca dello sfruttamento estremo dell'hardware, tanto da parte dei programmatori professionisti quanto da parte degli appassionati.
Proprio agli appassionati si deve la realizzazione dei numerosi emulatori software, presenti praticamente per ogni piattaforma attualmente sul mercato. Tra tutti, vale la pena ricordare Realspectrum, ormai un po' datato (gira anche in MS-DOS), ma tuttora il più accurato e completo, nonché il primo a raggiungere una compatibilità pressoché perfetta con le macchine reali. Ed è motivo di orgoglio sottolineare come si tratti proprio di un prodotto di marca italiana, a testimonianza di quanto importante sia stato anche nel nostro Paese questo piccolo gioiello informatico.





Il numero di cloni (legali e non) dello Spectrum è sorprendente. Solo nella ex Unione Sovietica ne sono stati prodotti diverse decine, anche se non sempre perfettamente compatibili

FOTOGRAFIA SCATTATA ALL'INTERNO DELLA LEGGENDARIUA SALGIOCHI DI AKIBA: TRY AMUSEMENT TOWER.

ARCADE GAMERS

TESTO DI MARCO "GEMANT" FRATTINO

Nascita del sistema di pubblicazione e archiviazione dei record in Giappone.

Quando si è pensato di trasformare il record in un interesse documentabile a servizio di un intera comunità? Tutto è nato dalla rivista giapponese AMUSAMENT LIFE, più comunemente chiamata AM LIFE (1983-1984) che è stata la prima testata specializzata esclusivamente in giochi arcade ad occuparsi dell'argomento record. Si sa molto poco circa questa pubblicazione, ma è cosa nota che sia stata probabilmente la prima rivista del mondo ad occuparsi di GAME WATCH e di reportage sui parchi di divertimento aventi zone di intrattenimento videoludiche. Il primo numero è stato rilasciato l' 8 gennaio 1983 al costo di 550 yen. La struttura del giornale era piuttosto primitiva, ma ha fornito molti spunti per coloro che hanno operato successivamente.
Poiché l'interesse verso il mercato arcade era in costante aumento nei primi anni ottanta, diverse testate cominciarono a trattare il fenomeno emergente. Proprio da una di queste riviste, MYCOM BASIC MAGAZINE, conosciuta più comunemente come BAAMAGA (luglio 1982 ~ maggio 2003), nacque un appendice dedicata al computer game, television game e al videogioco arcade. La rubrica si chiamava SUPER SOFT MAGAZINE ed era un inserto speciale allegato alla rivista, che, per chi non lo sapesse, era dedicata ai computer giapponesi dell'epoca. Il primo inserto fu prodotto nel novembre 1983 e fu inglobato nella rivista stessa a partire dal gennaio 1985. A partire dagli ultimi mesi del 1983, probabilmente seguendo l'esposizione dei temi trattati su AMUSAMENT LIFE, la redazione di MYCOM annunciò l'imminente pubblicazione di una rubrica dedicata ai record arcade chiamata HI-SCORE CORNER. Nel numero di gennaio 1984 la rubrica fu inaugurata ufficialmente. SUPER SOFT MAGAZINE rappresentava una vera bibbia per i giocatori arcade di quel periodo. Nell'inserto, in poco più di 30 pagine venivano illustrate le strategie, le tecniche, i segreti, nonché delle mappe incredibilmente dettagliate relative ai maggiori successi arcade del momento. La rubrica CHALLENGE HIGH SCORE! riportava 10 score per ogni sala giochi (GAME CENTER) tra quelle contattate dalla redazione, il tutto era inserito all'interno di in un apposito box. Nella sezione YOU ARE CHAMPION! Erano scrupolosamente descritti i migliori risultati per singolo gioco. Non si sa molto sui controlli effettuati dallo staff per accertarsi della veridicità degli score pervenuti in redazione, ciò che è certo è che alcuni risultati non venivano ufficializzati, forse perché dubbi o magari perché impossibili da controllare.
La rubrica fu gestita fino al 1999 e rappresentò motivo di grande interesse per il pubblico. I giocatori volevano a tutti i costi vedere i loro risultati pubblicati sulla rivista e questo incentivò l'impegno e la dedizione nel migliorare i precedenti record.
Parallelamente a MYCOM, successivamente ad AM LIFE si svilupparono altre testate. La meno nota fu VG2 di cui purtroppo non è stato possibile trovare alcun dato. Il 20 maggio 1986 nacque una rivista bimestrale che di lì a poco sarebbe stata considerata la più importante forma divulgativa per il settore arcade : GAMEST, pubblicazione della casa editrice Shinseisha. Inizialmente concepita come pubblicazione bimestrale, in meno di un anno divenne mensile e a partire dal 1994 la testata diventa addirittura un quindicinale, pur non avendo un programma di uscite regolare. Numero di pagine e prezzo di copertina variavano ogni mese. Su questa rivista sono stati trattati tutti i giochi arcade in maniera approfondita e sono state riportate tutte le informazioni possibili circa i segreti, le tecniche, le strategie, con mappe dettagliate, commenti e interviste ai più forti giocatori del momento. La differenza sostanziale tra la stampa occidentale e quella giapponese è senza dubbio la qualità del materiale trattato. Nelle riviste nostrane, il tutto viene descritto sulla base delle impressioni del redattore che prova il prodotto personalmente. Nelle riviste nipponiche di settore, il materiale spesso viene fornito direttamente dalla casa produttrice ed è per questa ragione che sfogliare le pagine di questi cimeli cartacei permette di trovare nozioni altrimenti impossibili da reperire altrove. Enorme lo spazio dedicato agli hi-score. La redazione era particolarmente attenta a fornire dettagli sui giochi di maggior successo, il tutto condito con moltissime note e informazioni aggiuntive sugli score pubblicati. Il livello di controllo degli score è stato il più scrupoloso possibile e il frutto di questo lavoro di archiviazione è consultabile attraverso il sito AIVA (www.aiva.emuita.it/gamest.php) che raccoglie in un unico archivio la storia di oltre vent'anni di risultati.
La collezione completa di Gamest comprende 274 numeri di cui solo 208 sono da considerarsi numeri regolari. All'interno della collana Gamest sono stati rilasciati alcuni numeri speciali, nei quali sono stati trattati dei giochi o dei temi specifici, i cosiddetti GAMEST ZOUKAN.
Il formato estetico di queste uscite speciali non era come i consueti Gamest, bensì si trattava di veri e propri Mook, ovvero riviste libri. Le uscite speciali sono ben 66 e comprendono soprattutto Mook dedicati ai FIGHTING GAMES. Parte di queste uscite però non erano direttamente correlate ai videogiochi e in alcuni casi, come le mini serie X-MARKET, DIGITAL MINT e KETAI MAGAZINE, l'argomento arcade non era nemmeno citato. Sui numeri speciali non sono mai comparsi i record. Con il successo dei GAMEST ZOUKAN la Shinseisha decise di proporre una pubblicazione parallela denominata GAMEST MOOK. Nel novembre 1994 nacque così questa nuova linea di riviste libro inaugurata dal vol. 1 SOUND COMPLETE SUPER STREET FIGHTER 2 X. La serie è proseguita fino al 1999 per un totale di 195 uscite, in prevalenza dedicate ai picchiaduro a incontri. La pubblicazione della rivista regolare è proseguita fino al 30 settembre 1999, dopodiché Gamest cessò la sua attività per bancarotta.
La collezione di questa rivista costituisce una risorsa immensa per qualsiasi appassionato dell'argomento, per tale ragione, in Giappone, una collezione completa di Gamest ha un valore ancora molto elevato (in alcuni casi si possono sfiorare i 350.000 Yen per la raccolta completa dei numeri regolari, pari a circa 2.200 euro).
Ovviamente, trattandosi di riviste giapponesi fruibili quasi esclusivamente dal loro rispettivo pubblico, nonché di difficoltosa reperibilità al di fuori dei loro confini, in Europa non ve ne è quasi traccia. Dalle ceneri di Gamest, nacque l'8 dicembre 1999 il primo volume di ARCADIA, tentativo da parte della ENTERBRAIN di continuare il lavoro bruscamente interrotto dalla SHINSEISHA. Questa rivista, tutt'oggi attiva, prosegue nel difficile compito di appassionare il popolo delle sale giochi all'interno di un settore purtroppo in crisi da tempo. Probabilmente parte dello staff è composto proprio dagli ex redattori di Gamest. Grazie al lavoro svolto da Arcadia è stato possibile continuare ad avere aggiornamenti approfonditi su prodotti che da noi in Italia ormai non si vedono più da tempo.

SE SIETE APPASSIONATI DI ARCADE VI CONSIGLIAMO DI VISITARE WWW.AIVA.EMUITA.IT E IL SITO WWW.ARCADE-EXTREME.COM



COMMODORE MANIAX

UN SOGNO CHIAMATO AMIGA!

Di Nicola Morocutti

Cosa poteva nascere dalle menti di un gruppo di "computer freak" dei primi anni ottanta finanziati da una cordata di dentisti della Florida, se non un qualcosa di rivoluzionario che avrebbe cambiato per sempre il modo di intendere l'informatica?

Nel lontano 1982 un gruppo di tecnici capitanati da Jay Miner, decise di fondare la Hi-Toro, un'azienda che avrebbe dovuto sfornare la più incredibile console da gioco per quegli anni, nome in codice Lorraine. Il momento storico era frenetico per il mondo dei videogiochi e dell'informatica in generale, si respirava un'aria simile a quella del boom di internet di fine anni novanta. Sembrava che tutti potessero diventare ricchi entrando in questo fervente mercato e per questo una cordata di dentisti della Florida decise di investire qualche milione di dollari in questa iniziativa. Purtroppo però la "bolla dei videogiochi" (così come qualche lustro dopo quella di internet) esplose ed il 1983 registrò un vero e proprio crack dell'industria videoludica. Hi-Toro, seppur forte dei progressi fatti su Lorraine era ancora lontana dalla "luce" del completamento del progetto e decise di trasformare la propria console in un vero e proprio computer. Bisognosa ormai di fondi, Amiga Corporation (così si chiamava ora Hi-Toro) entrò in contatto per la prima volta con Atari, vero e proprio gigante dell'epoca, che finanziò in parte il progetto pretendendo in cambio accesso alla tecnologia sviluppata, purtroppo però l'"ossigeno di Atari" durò solo pochi mesi. Nel gennaio 1984 Amiga Corporation presentò Lorraine al CES di Las Vegas speranzosa di trovare nuovi investitori o acquirenti. Nonostante lo stupore generato dalle demo presentate (tra cui la mitica Boing! che resterà simbolo di Amiga) il mercato stava ancora riprendendosi dal crollo dell'anno prima e gli investitori latitavano. Jack Tramiel ex-co-fondatore di Commodore ed al tempo a capo di Atari, tornò a farsi avanti questa volta per prelevare in toto il progetto viste le sue potenzialità in grado di scalzare Commodore 64 dal trono di home computer per eccellenza. Le trattative andarono avanti per un po' ma si conclusero con

GLI EREDI DI AMIGA

Negli anni successivi al fallimento Commodore molti progetti sono nati con l'intento di raccogliere l'eredità di Amiga e del suo sistema operativo.



AMIGAOS4

Si tratta dell'ultima release ufficiale del sistema operativo, sviluppata su licenza di Amiga Inc. da parte della società belga Hyperion Entertainment. Il lavoro è iniziato nel 2001 e si protrae tutt'ora dopo l'uscita nel dicembre scorso della versione finale per AmigaOne con il rilascio previsto a breve anche per Amiga "classici" (A3000 e 4000 ed A1200) dotati di scheda di espansione PowerPC. AmigaOS4 porta una ventata di modernità nel sistema operativo aggiungendo il supporto per hardware di ultima generazione ed alcune caratteristiche mancanti nelle precedenti versioni come una parziale protezione della memoria e la memoria virtuale. Un ottimo erede della filosofia Amiga, snello (l'installazione completa sta sotto i 50 MB di spazio su disco) e veloce (funziona egregiamente anche su macchine da soli 160Mhz).
www.amigaos4.com



DEFENDER OF THE CROWN

Nel 1986 Cinemaware usciva con uno tra i più imponenti giochi dell'epoca, ben 2 dischetti quasi due megabyte di grafica, animazioni e suoni, per ricreare il magico mondo dell'Inghilterra medioevale. Epici scontri tra cavalieri e donzelle da salvare sono gli ingredienti di quello che viene universalmente riconosciuto come il primo esempio di "film interattivo" della storia. La grafica e l'audio mettono in risalto tutte le caratteristiche innovative di Amiga. Un classico senza tempo in grado di risultare attuale anche oggi.



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Giocabilità elevatissima e longevità praticamente infinita, due termini ormai caduti nel dimenticatoio del videogiocatore moderno, ma che descrivono alla perfezione il capolavoro assoluto dei Sensibile Software. Il calcio come mai nessuno l'aveva presentato, in grado di far passare giornate intere incollati al proprio Amiga 500. Una grafica minimale, un sonoro non certo indimenticabile ma appena si prende in mano il joystick e si comincia a toccare il pallone ci si trova catturati irrimediabilmente e parte la sindrome del "faccio l'ultima e poi spengo". Un capolavoro assoluto.





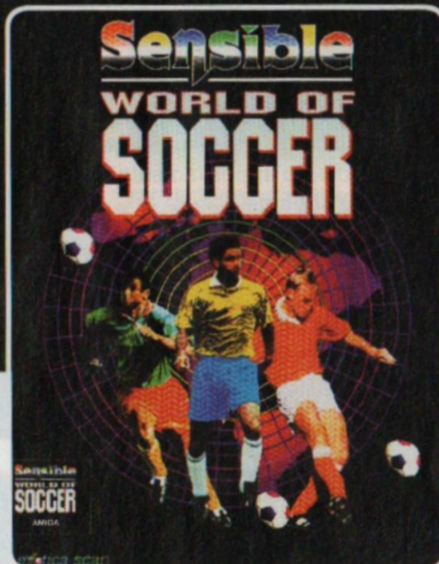


AMIGA STORY:
Da sinistra a destra una foto promozionale di Amiga 500 completa del monitor Commodore 1084, un Amiga 1000 con la mitica ballerina ed un Amiga 1200 ultimo nato di casa Commodore nella fascia "home".

un nulla di fatto per le inaccettabili richieste di Tramiel. A quel tempo anche Commodore stava cercando il successore per suo Commodore 64, oltretutto dopo la partenza di Tramiel l'azienda stava passando un periodo di difficoltà economiche oltre che di risultati. Amiga Corporation, sempre più con l'acqua alla gola, andò a bussare anche a questa porta, il risultato fu un accordo da 24 milioni di dollari che portò la tecnologia Lorraine nelle mani di Commodore ed un ritorno economico soddisfacente a sviluppatori ed investitori di Amiga Corporation. Subito dopo l'acquisizione Lorraine diventò semplicemente Amiga ed il suo team di sviluppo fu in parte liquidato per far spazio agli ingegneri Commodore. Siamo ormai nel 1985 ed Amiga 1000 era pronto...

Sono ormai passati quasi 22 anni da quel 23 luglio 1985 quando il Mondo, durante una presentazione hollywoodiana con la partecipazione tra gli altri del maestro Andy Wharol, conosceva Amiga 1000, il primogenito della famiglia Amiga prodotto da Commodore. Subito si intuirono le incredibili potenzialità di questo nuovo sistema, la ballerina digitale che danzava in sincrono con quella in carne ed ossa o il ritratto della pop star Debbie Harry creato con pochi click del mouse da Wharol lasciarono senza fiato la platea dei presenti. Per capire appieno quale fu l'impatto emotivo dobbiamo pensare che i PC all'epoca avevano un display a caratteri senza suono ed i Mac al massimo un ambiente in bianco e nero. A completare il quadro delle innovazioni portate da Amiga 1000 vanno citati il sistema operativo a finestre totalmente multitasking, la grafica sino a 4096 colori e l'audio digitale stereo a 4 canali. Amiga 1000 fu una pietra miliare nello sviluppo tecnologico delle scienze informatiche ed il suo successo nei settori professionali della computer grafica sia 2D che 3D, del DTV e dell'audio digitale oltre che in quello dei videogiochi fu enorme.

I modelli successivi in particolare Amiga 500 dedicato all'utenza domestica ed Amiga 2000 dedicato a quella professionale ebbero larghissima diffusione portando una nuova visione dell'informatica nelle case della gente. Stesso successo ebbe Amiga 3000, potentissima workstation con la quale vennero realizzati gli effetti speciali di molti film quali Aladdin, Jurassic Park, Robocop o la serie TV Babylon 5, tramite software ancor oggi largamente diffusi su PC e Mac quali Lightwave o Cinema 4D.



Confezione del gioco di calcio più amato nella storia dei videogiochi (almeno prima dell'avvento dell'impero di PES).

Amiga 500 completo di monitor, floppy ed Amiga OS 1.3 in bella vista. Per quegli anni il miglior computer per rapporto prezzo prestazioni e per innovazione tecnologica.



Amiga Forever, della ditta italiana Cloanto, è una suite completa di emulatori Amiga per varie piattaforme.



MORPHOS

MorphOS è il clone più maturo e funzionale di AmigaOS. Nato come progetto indipendente di due società franco tedesche (Genesi e Bplan), MorphOS ha raccolto intorno a se' un buon numero di utenti Amiga, grazie anche alla disponibilità della piattaforma Pegasos, sempre basata su processore Power PC. Ottime le performance e l'implementazione del supporto 3D. Va segnalato che esiste una versione gratuita per sistemi Amiga "classici" con scheda di espansione PowerPC. MorphOS mantiene un'ottima compatibilità con le applicazioni esistenti per Amiga OS sino alla 3.9 oltre ad avere un interessante parco software creato appositamente.
www.morphos.de



AROS

Nato nel 1995, il progetto AROS, acronimo di Amiga Research Operating System, si propone di ricreare un ambiente compatibile con Amiga OS3.1 eseguendo una sorta di reverse engineering sui binari di AmigaOS. Il progetto ha raggiunto un buon grado di usabilità negli ultimi anni, ed è possibile scaricare gratuitamente delle versioni preconfezionate del sistema dal sito degli sviluppatori da far girare anche sotto VirtualPC. Il lavoro svolto dal team è stato enorme ed ancora molto manca per avere un sistema totalmente funzionante. Si tratta comunque di un progetto interessante e ben supportato dalla comunità.
aros.sourceforge.net

Ad inizio anni novanta furono lanciati altri due modelli di grande successo Amiga 1200 ed Amiga 4000 che introducevano varie migliorie a livello grafico e prestazionale. I tempi stavano però cambiando e la concorrenza si era fatta agguerrita, Microsoft stava per rilasciare Windows 95 e Commodore, dopo anni passati a cogliere i frutti della tecnologia Amiga senza ulteriori innovazioni era in una situazione economica molto difficile causata soprattutto da scelte sbagliate nel ramo dei PC e compatibili. Nell'aprile 1994 Commodore andava in liquidazione volontaria pochi mesi dopo aver lanciato Amiga 1200 ed Amiga 4000 oltre alla console AmigaCD32, lasciando nello sconforto la comunità Amiga. Nei mesi successivi ci fu la rincorsa ai preziosi marchi e brevetti da parte di molte multinazionali, a spuntarla fu Escom AG, colosso tedesco della distribuzione di PC. Nei piani della nuova Amiga International, oltre alla riproposizione di A1200 ed A4000, c'era il rilancio della piattaforma con il passaggio alla potente architettura PowerPC e l'uscita di nuove macchine, purtroppo però il fallimento improvviso di Escom dopo pochi mesi dall'acquisizione dei marchi, bloccò nuovamente lo sviluppo di Amiga. Altri mesi di stallo portarono all'acquisizione dei marchi da parte di Gateway 2000, colosso americano tra i primi produttori di PC al mondo. A seguito di questa acquisizione nacque il progetto Amiga MCC, un computer "da salotto" in grado di portare alla convergenza tra gli apparati domestici e basato su una nuova revisione del sistema operativo Amiga. Manco a dirlo i progetti di Jim Collas, CEO di Amiga Inc. vennero tagliati dal management di Gateway e ad Amiga non restò altro che cercarsi una nuova casa. Siamo ormai quasi ai giorni nostri con il marchio Amiga in mano ad una nuova Amiga Inc (www.amiga.com), nata come startup company sulla base di capitali di investitori esterni che ha appaltato ad un'azienda belga (Hyperion Entertainment) lo sviluppo di Amiga OS4 (www.amigaos4.com) nuova revisione del sistema operativo totalmente PowerPC. Nel frattempo l'azienda inglese Eyetech ha prodotto per circa 4 anni una nuova serie di macchine Amiga basate su potenti processori G3 e G4, gli AmigaOne. Da pochi mesi Eyetech ha abbandonato la commercializzazione di tale hardware lasciando nell'incertezza la comunità Amiga mondiale che, ancora oggi a 13 anni dal fallimento Commodore, conta decine di migliaia di appassionati in tutto il Mondo. Pare comunque che, proprio grazie ad un'azienda italiana, la situazione stia per sbloccarsi con nuovo hardware per accontentare la domanda degli utenti. Amiga, nonostante la sua storia travagliata, ha comunque lasciato un segno indelebile nella storia informatica e dei videogiochi in particolare con titoli originali che ancora oggi restano come pietre miliari.
In questo primo appuntamento con l'Amiga abbiamo deciso di pubblicare una carrellata di cinque tra i migliori titoli di sempre e nelle prossime uscite presenteremo i tantissimi capolavori usciti per Amiga.



SPEEDBALL 2

Ide cream! Ice cream! Chi non ricorda il simpatico portavivande che, durante i replay delle azioni, faceva riecheggiare la propria voce nell'arena di Speedball? Indimenticabile, come indimenticabile è questo capolavoro dei Bitmap Brothers. Una pallamano futuristica assolutamente imperdibile, condita da una grafica "metallica" e da un sonoro eccezionale, in grado di scatenare la bastardaggine più profonda grazie alle scorrettezze possibili durante la partita. Ottima anche la sezione di campionato che introduceva elementi manageriali.



CONFEZIONE SPEEDBALL 2 - AMIGA
Di Speedball 2 esistono versioni per una moltitudine di sistemi tra cui C64, Sega Master System, Game Boy Advance e addirittura Acorn. Proprio quest'anno inoltre è atteso il remake del titolo dei Bitmap Brothers curato da Frogster Interactive.

COMMODORE MANIAX

EMULARE L'AMIGA SU PC

Il modo più semplice e veloce di utilizzare i vecchi giochi e programmi per Amiga è legato all'ottimo emulatore **WinUAE** arrivato in questi giorni alla versione 1.42 (www.winuae.net). Tale emulatore permette di riprodurre fedelmente su moltissimi sistemi moderni (tra cui Windows, MacOs, Pocket PC ma anche AmigaOne stessi) l'hardware dei vecchi Amiga 500 o 1200. In questo modo è possibile riscoprire vecchi classici, come quelli citati in queste pagine, in tutto il loro splendore.
WinUAE è completamente freeware, quindi può essere scaricato liberamente dal sito segnalato in precedenza, l'unica richiesta sono le rom originali Amiga, non incluse per ovvi motivi di copyright, ma semplicemente ottenibili se disponete di un Amiga reale.
Nel caso questo fosse un problema o voleste provare un sistema Amiga completo e pre-configurato ci sono un paio di opzioni. La prima proposta dall'italiana Cloanto si chiama **Amiga Forever** (www.amigaforever.com), è una suite completa di emulatori per varie piattaforme, rom e praticamente tutte le edizioni del sistema operativo dalla 1.0 alla 3.1.
È disponibile in varie versioni che partono dai 25 dollari per quella scaricabile direttamente dal sito sino ai 60 della premium edition che contiene anche due DVD con filmati storici quali la presentazione di Amiga del 1985 ed il fallimento di Commodore del 1994 oltre a programmi giochi e demo. Un bel pacchetto molto curato ed in continua crescita che farà sicuramente la felicità di tutti gli appassionati o curiosi della storia di Amiga. Da segnalare che è attesa a breve la versione 2007 che dovrebbe introdurre, tra le altre cose, importanti migliorie nella gestione dei videogiochi.
La seconda proposta è ancora una volta freeware e si chiama **Amikit** (http://amikit.amiga.sk). Curata dallo slovacco Jan Zahurancik è un kit di installazione per Windows che permette di ottenere un ambiente Amiga totalmente configurato e produttivo (con browser internet, programma di posta elettronica e decine di tool freeware o shareware pre installati) basato su WinUAE. L'unica richiesta è un CD di Amiga OS3.5 o 3.9 da cui ottenere i file protetti da copyright. CD comunque facilmente ottenibili tramite Ebay a pochi euro. Un grandissimo lavoro quello di Jan che permette di apprezzare la potenza di AmigaOS con un semplice setup.

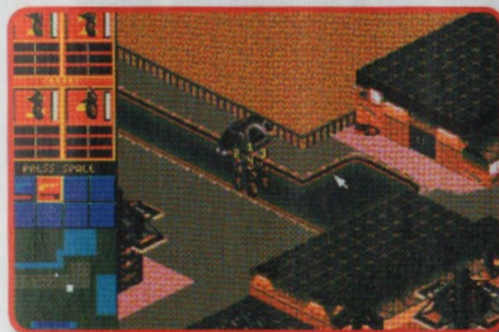




Scatola "virtuale" di Amikit. Questo interessante prodotto totalmente gratuito è disponibile in download dal sito dell'autore e permette di creare un ambiente operativo basato su Amiga OS3.9 iper vitaminizzato come è possibile vedere nella foto qui sotto. Più in basso c'è invece l'interfaccia utente di Amiga Forever.

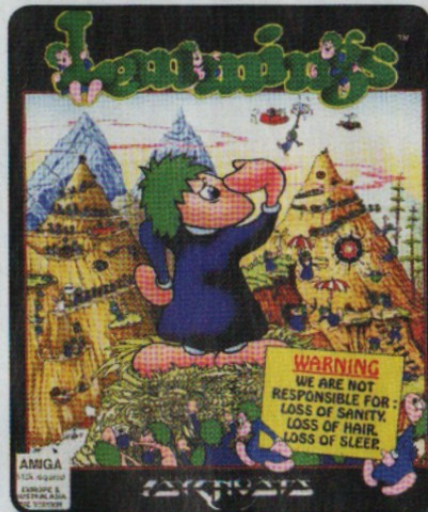




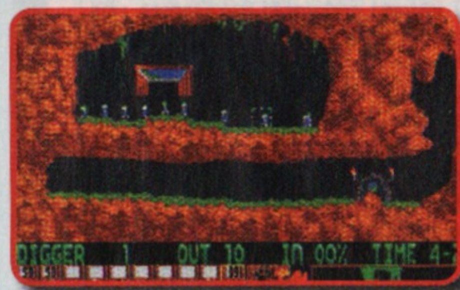


SYNDICATE

Nel 1993 i Bullfrog se ne uscirono con questa avventura futuristica ambientata in un mondo che ricordava molto da vicino l'ambientazione di Bladerunner. Quattro cyborg venivano guidati in varie missioni.
L'idea innovativa dei personaggi che venivano man mano potenziati con parti biomeccaniche e la vastità e varietà delle missioni (oltre che degli armamenti possibili) rendevano Syndicate un titolo molto accattivante e longevo.







LEMMINGS

Quando l'idea più semplice si dimostra vincente. Nel 1991 i DMA Design sfornarono questo puzzle game diventato in breve tempo uno tra i migliori titoli della storia. Convertito praticamente per ogni hardware esistente dal Commodore 64 alle calcolatrici Texas Instruments. I piccoli Lemmings, con note tendenze suicide, dovevano essere condotti in salvo attraverso livelli pieni di insidie, aiutandosi con le mansioni che ognuno di loro poteva compiere. Mitico l' "Oh Nooo!" pronunciato dai piccoli esserini quando li si faceva esplodere. In una sola parola: imperdibile!

"Nel corso della storia Cinema, Letteratura e Fumetto hanno affrontato il tema della sessualità. Il videogioco non poteva certo essere da meno..."

All'inizio dell'anno il New York Times ha pubblicato una notizia curiosa che è stata prontamente ripresa dai Media nostrani: "La nuova frontiera del video ad alta definizione sta mettendo in crisi l'industria dei video Hardcore".

Testo di Roberto Nicoletti

Pixel Proibiti

Pare cioè che le nuove tecnologie HD (High Definition) siano capaci di catturare fin troppo fedelmente la realtà, riproducendo in maniera impietosa anche quei piccoli difetti della pelle che normalmente passerebbero inosservati quali rughe, cellulite e smagliature.
L' ovvia conseguenza di questa situazione è che attori ed attrici devono immediatamente correre ai ripari per mascherare le loro piccole imperfezioni, facendo appello a diete ed ulteriori ritocchi, pena un decadimento dell'attrazione nei loro confronti da parte dei fruitori del genere. Quali considerazioni possiamo trarre da questa notizia?
La prima considerazione potrebbe essere di stampo prettamente cinico: l'argomento "sesso" desta sempre grande attenzione da parte del pubblico e siccome l'informazione mainstream non può - per ovvie implicazioni morali - trattarlo esplicitamente, cerca di cogliere ogni occasione per riferirsi ad esso tirando in ballo quegli eventi che gli ruotano attorno.
È difficile quindi non pensare a questa notizia come un ottimo pretesto per vendere più giornali, sdoganare la pornografia e al contempo diffondere la conoscenza della nuova tecnologia digitale che va venduta e dunque pubblicizzata. Un giochetto che rende tutti felici, insomma.
Volendo però lasciare da parte le riflessioni sull'uso delle news come strumento di marketing, un'altra considerazione che puo' trarre chi ha vissuto in prima persona gli albori dell'informatica, è quella di far tornare indietro la mente ai tempi del Commodore 64 e confrontare i limiti grafici dei computer di allora con quelli attuali. Compiamo allora un volo pindarico a ritroso nel tempo e proviamo a prendere questa notizia come pretesto per addentrarci in una rassegna di titoli scabrosi nati sul C64. La rappresentazione di nudità e delle scene di sesso, infatti, ha sempre fatto parte di tutte le espressioni creative ed il videogioco in genere non fa eccezione.
Sul Commodore 64, infatti, ha visto la luce una lunga serie di videogame, demo e giochi di ispirazione erotica, alcuni dei quali riscossero anche un discreto successo "ufficiale", come gli Strip Poker, tuttavia non mancarono titoli ben più torbidi e politically uncorrect.
Naturalmente ad una risoluzione di 320x200 pixel, la rappresentazione su C64 di argomenti proibiti ben difficilmente si prestava a soddisfare gli istinti voyeuristici dei videogiocatori per cui molto spesso l'unica funzione di tali "opere" era unicamente quella di evocare il più scostumato umorismo da taverna simile per molti versi alla comicità pecoreccia più spinta, tipica di un certo modo di fare Commedia Sexy all'italiana.
Per ragioni che è abbastanza facile immaginare, le principali Software House europee e americane presero raramente in considerazione l'idea di realizzare giochi piccanti (ndr in Giappone, invece, la differente cultura portò alla nascita di una vera e propria industria del videogioco per adulti con gli hentai che spopolano ancora oggi e che rappresentano il 95% del mercato dei PC-Games nel Sol Levante. Non si può dimenticare che ditte famose come la Enix hanno iniziato proprio con i giochi erotici!), ma l'avvento degli Home Computer metteva a disposizione degli utenti finali macchine con grandi potenzialità ed una serie di programmatori



in erba era pronta a sfruttare questa occasione, libera di dare sfogo alla propria creatività senza la necessità di scendere a compromessi.

La piega Hard-Core

Nel 1983, in un epoca in cui i pixel si contavano ad occhio nudo, Bob Carr sfidava la morale corrente con un titolo dissacrante ed anticonformista: Stroker. Descriverlo

PIXEL EROTICI...



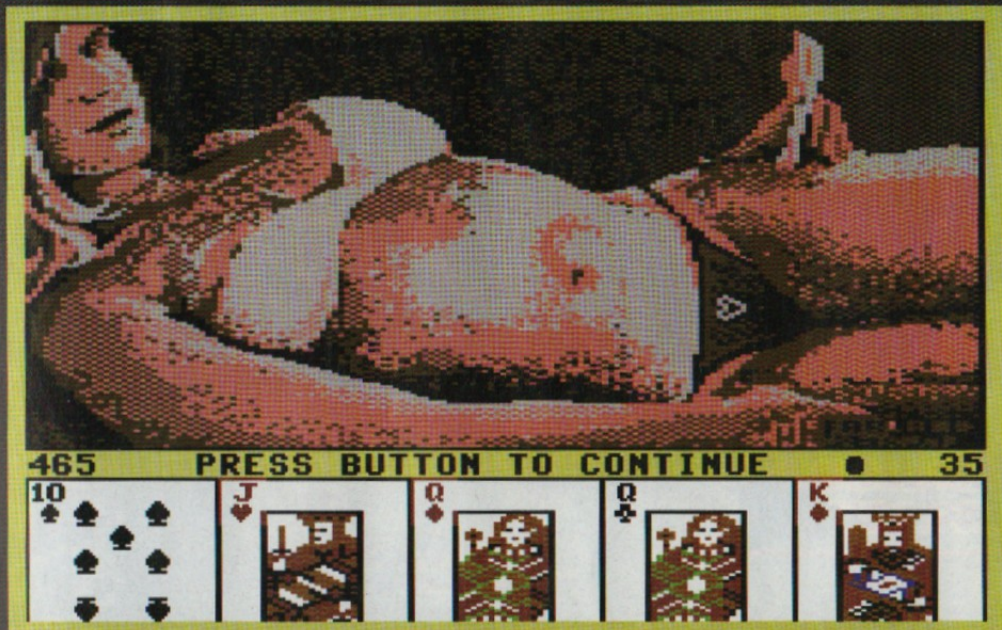
Girls of '64
Una raccolta esaustiva di giochi, demo ed immagini incentrata sul lato sexy del C64 si puo' trovare al sito Girls of '64 (http://girls.c64.org) in cui Tony e Candy, due dei protagonisti dello Strip Poker by Artworx, fanno da Cicerone al visitatore presentando e commentando in maniera scherzosa il materiale scottante.



Thomas Landgraf
Il gioco più famoso realizzato da Thomas Landgraf fu Sex Games, una spregiudicata presa in giro del genere "Decathlon" realizzata durante i ritagli di tempo tra un impegno scolastico e l'altro. Dietro il marchio "Landisoft", con cui il gioco fu pubblicato, non si celava una rigorosa ed efficiente Software House teutonica ma un vivace gruppo di ragazzini formato da Thomas, dalla sua fidanzatina dell'epoca e dal fratello tredicenne. La stesura completa del gioco richiese una settimana di tempo per il codice assembly ed altre tre settimane per la grafica e le animazioni, invero piuttosto elementari, dato che il movimento era realizzato alternando appena due frame. Sex Games veniva duplicato su cassetta e confezionato artigianalmente con etichette attaccate a mano. Vendette appena 300 copie, poi la pirateria fece il resto contribuendo a diffonderlo nel resto del mondo rendendolo un oggetto di culto. Data sua la natura scabrosa, ovviamente non poteva passare inosservato agli occhi delle autorità e

IL PRIMO VIDEOGAME VIETATO
Per promuovere l'avventura testuale Dracula di Rod Pike, il manager della CRL Ian Ellery ebbe una brillante idea: rivolgersi al BBFC (British Board of Film Classification) e dichiararsi preoccupato che il gioco potesse essere inadatto ai più giovani a causa delle immagini scabrose che conteneva. Il BBFC classifico' il gioco solamente come "Vietato ai 15" ma lo scopo di avere una eco pubblicitaria riusci' perfettamente. Successivamente la CLR consegui' il primato per il primo gioco vietato ai minori di 18 anni con Jack The Ripper, quando Ellery aveva già lasciato la società.

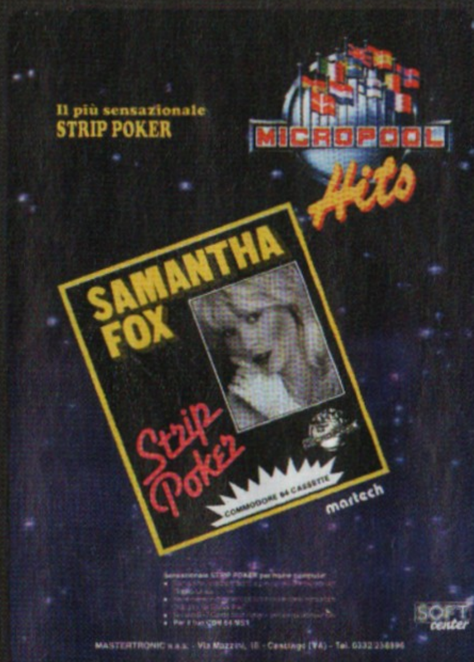




senza scendere in particolari che potrebbero rivelarsi imbarazzanti non è facile, diciamo semplicemente che si trattava di un appassionato inno all'Amore verso sè stessi: e l'eufemismo è servito.
In questo gioco il nostro alter ego virtuale non è un intrepido avventuriero, nè un folle scalatore di grattacieli e tanto meno un baffuto idraulico in salopette ma soltanto un baldo quanto anonimo ragazzotto sul quale nessuno scriverà mai saggi o baserà le proprie analisi sociologiche. Eppure, Stroker, l'amante solitario e senza nome, a modo suo sfidava apertamente uno dei più grandi tabù religiosi del nostro secolo (e no, non alludiamo nè al cannibalismo e nemmeno al calzino bianco corto indossato con i sandali).
Nonostante le tematiche forti introdotte da Stroker, non si può fare a meno di sorridere se si guarda alla sua fattura tecnica: l'ambiente di gioco è realizzato grazie ad un misto fra caratteri PETscii e sprite espansi, vale a dire il peggio che possa mettere a disposizione il Commodore 64.
Nel 1985, alla veneranda età di 15 anni, il tedesco Thomas Landgraf sfornava quella che puo' essere considerata a tutti gli effetti una vera e propria Olimpiade del sesso: Sex Games. Programmato in appena una settimana insieme al fratello e venduto per una cifra equivalente a 5 euro a copia (circa 10 Marchi dell'epoca), raggiunse livelli di diffusione tali da fruttare al suo autore non solo un discreto gruzzoletto ma persino una discreta fama personale.
La grafica di Sex Game è più evoluta rispetto a quella di Stroker e i personaggi sono inquadrati nella loro interezza ed in atteggiamenti apertamente espliciti. Nonostante questo si mantengono ben distanti da ogni pretesa di somigliare alla realtà, restando dei buffi personaggi fumettosi, con tre capelli in testa o con improbabili copricapi, sempre con un sorriso ebete stampato sulla faccia. Se Stroker parodiava l'amore self-made, Sex Games era un'ode all'amore libero e aperto al prossimo che si manifestava in un orgia di pixel festanti. L'ispirazione alla base di entrambi derivava da titoli spacca-joystick alla Track & Field che per essere giocati richiedevano un trattamento smodato e scandaloso del Controller.

L'erotismo

Stroker e Sex Games costituirono dunque due esempi "estremi" in cui l'atto sessuale era reso in maniera sfacciata ed anche per questo motivo la loro fama resto' confinata tra i banchi di scuola e basata essenzialmente sul passaparola, ben lontana dalle vetrine dei negozi o dalle pagine delle riviste.
Ben altra diffusione ebbero invece prodotti quali gli imprescindibili Strip Poker, talmente conosciuti ed apprezzati, seppur per un



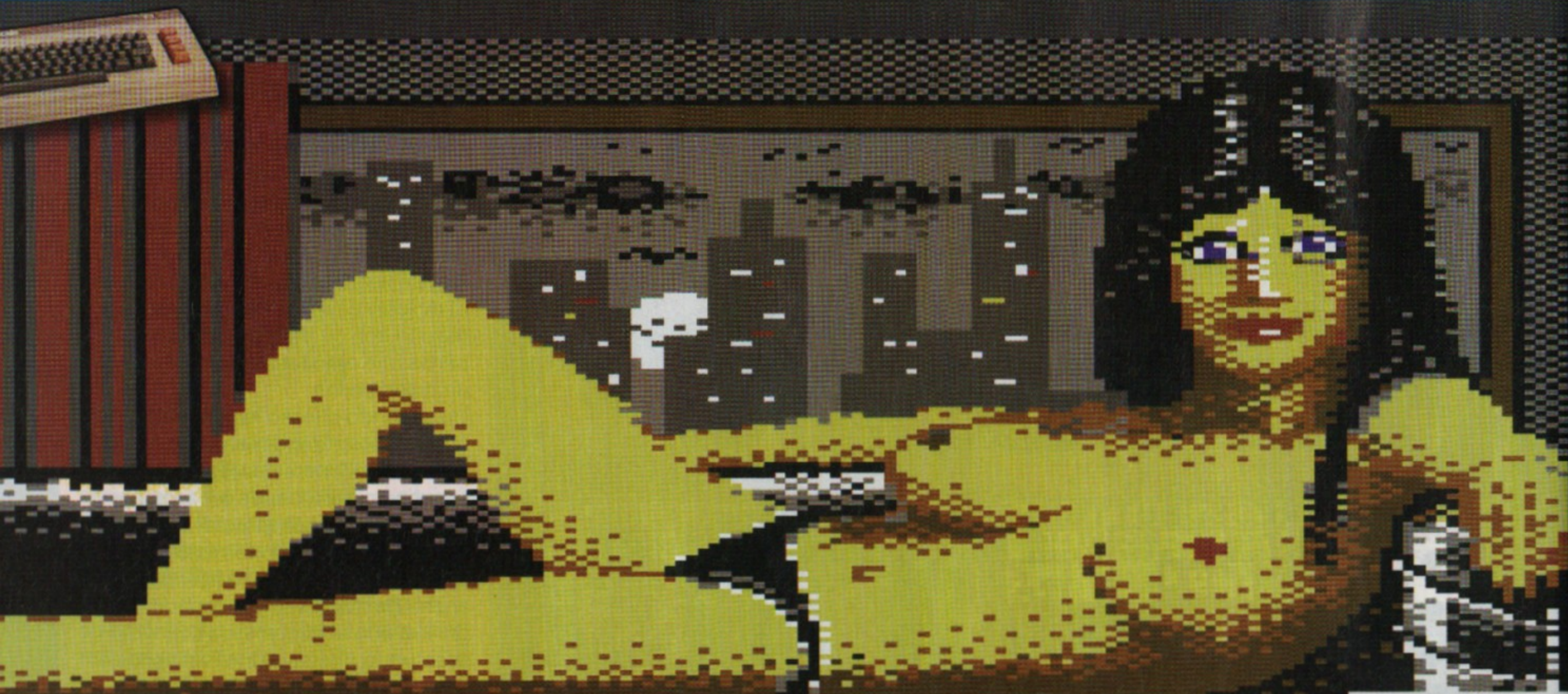
breve periodo di tempo, da costituire quasi un genere a sè stante, ottenuto aggiungendo al Card Games classico quell'elemento di pepe in più che forniva un ulteriore pretesto per cercare la vittoria. Nel 1984 la Artworx pubblicava appunto Strip Poker cui segui' una serie di imitazioni tutte più o meno equivalenti dal punto di vista qualitativo quali Hollywood Poker (Golden Games), Hollywood Poker Pro

PIXEL EROTICI...

cosi' l'agenzia governativa che vigila sui videogiochi in Germania dichiaro' Sex Games moralmente pericoloso. Tale avviso non comportava nessuna pena, soltanto la notifica che era illegale vendere il gioco ad un minore di diciotto anni. Difficile non notare il risvolto ironico della faccenda se si pensa che era stato programmato da un quindicenne.
Un secondo riflesso legale si ebbe qualche anno dopo ma questa volta a difesa dell'opera: Landgraft venne convocato dalla polizia tedesca per una testimonianza allorchè un pirata informatico era stato fermato e tra i programmi sequestrati figurava anche Sex Games. Thomas tuttavia preferi' non testimoniare contro lo sventurato pirata, disinteressandosi di un eventuale risarcimento per il danno subito.



Virgin Games, 1991
Tie-in di un fumetto britannico per adulti, Viz vede come protagonisti tre personaggi alquanto strampalati e dai nomi improbabili in una corsa attraverso le vie della città fittizia chiamata Fulchester.
Nel trio, oltre Johnny Fartpants e Biffa Bacon, spicca senza dubbio Buster Gonad, in evidenza per l'esagerata dimensione dei suoi testicoli.
Dal punto di vista ludico, Viz non introduce nessuna novità di rilievo negli schemi classici del videogioco ed a conti fatti è possibile si puo' catalogare come gioco di corsa con inframmezzate alcune, buffe, schermate di Bonus personalizzate in base al personaggio scelto all'inizio.
Dalla mediocrità generale, si salvano sia la musica di Jeroen Tel (una garanzia, del resto), sia la grafica fumettosa e colorata di Lee Ames che riprende ottimamente l'atmosfera grottesca e irriverente della Striscia a fumetti.
Viz venne recensito non senza qualche imbarazzo ed autocensura dalle riviste d'oltremanica Zzap64! e Commodore Format, ottenendo in entrambi i casi giudizi poco lusinghieri per via della noiosità dell'azione e per il tremebondo sistema di caricamento



su cassetta. Resta comunque uno dei giochi più oltraggiosamente simpatici mai partoriti per Commodore 64.



Attimi di imbarazzo, quando gli eroi restano in mutande.
Ghosts'n Goblins ci regala attimi memorabili quando il barbuto Sir Arthur viene colpito e perde l'armatura.
Questo espediente oltre a strappare un sorriso è anche geniale nell'irridere una delle usanze storiche del videogioco in uso fino a quel momento, usanza secondo cui quando si veniva colpiti si moriva direttamente o si perdeva energia.
Restando nel campo delle situazioni incresciose, forse non tutti sanno il capolavoro di Archer MacLean, Ik Plus, nasconde un bizzarro cheat-mode che si attiva premendo contemporaneamente i tasti S + E.
Il risultato è esilarante: per un attimo i karateka perdono gli zubon ("pantaloni" in giapponese) e fissano "in camera" attoniti, alla maniera di Oliver Hardy.

LINKS: **Raccolta di Demo per Commodore 64: http://c64.ch**

(reLINE Software) e Samantha Fox Strip Poker, immancabilmente accomunati dallo sfoggio di immagini che non si distinguevano certo per qualità. Generalmente le donnine erano digitalizzate in maniera approssimativa e private di quegli ulteriori ritocchi a mano che sarebbero stati necessari a rendere meno grezza la digitalizzazione iniziale. Una piccola eccezione era costituita dal seguito (rigorosamente non ufficiale) distribuito da Data Stream, Strip Poker II, in cui i disegni erano realizzati con cura a mano, rendendo il risultato finale, sebbene più fumettoso, anche molto più apprezzabile per la sua accuratezza. L'effimero successo di questo genere spari' cosi' come era iniziato, nell'arco di breve tempo, senza lasciare tracce di sè.



La scena underground

Altre incursioni degne di nota nel campo dell'erotismo digitale su Commodore 64 sono state effettuate da gruppi della Scena che hanno realizzato hack di giochi famosi come ad esempio Barbarian II - Porno, un simpatico atto di lesa maestà compiuto dal gruppo italiano AEG Soft nei confronti di uno dei capisaldi del videogioco per Commodore 64. Si trattava in realtà di una sorta di nude patch ante-litteram che consentiva di giocare Barbarian II in costume adamitico. Tuttavia molto probabilmente i migliori risultati estetici vengono indubbiamente raggiunti nelle opere realizzate dalla Scena Demo (vedi immagine sulla destra). I soggetti preferiti sono spesso figure femminili a seno nudo, finemente realizzate e con una cura maniacale per i dettagli e gli accostamenti di colore. Alcuni esempi degni di menzione in questo senso ci vengono dal gruppo svedese Wrath Design che nel 1994 ha presentato al mondo il Demo Courtesy of Soviet in cui è possibile ammirare, tra le altre cose, due splendide figure di donna, alte due volte e mezzo lo schermo del C64 e che per essere mostrate interamente vengono fatte scorrere (il cosiddetto effetto scrolling) in verticale.

Impatto comico.

Gli esempi potrebbero continuare ancora a lungo, specialmente se decidessimo di rivolgere la nostra attenzione anche ai titoli realizzati per altri sistemi, tra i quali sarebbe comunque delittuoso non citare almeno Cluster's Revenge per Atari 2600, probabile capostipite della "corrente", oppure Leisure Suit Larry, popolare serie di adventure grafiche della Sierra che tra i suoi punti di forza sfoggiava un umorismo connotato da un largo uso di doppi sensi e da situazioni al limite della liceità.
Al di là del sistema preso in esame, comunque, il minimo comune denominatore dei giochi a tema è sempre lo stesso e cioè la quasi spasmodica volontà di ricercare l'effetto comico. Spesso con successo, anche perchè occorre ricordare che la grafica ad 8 bit coincide con un periodo di ingenuità e candore della maggior parte dei videogiocatori, più predisposti a storie ambientate nello spazio o in caverne misteriose piuttosto che in camera da letto. Un diversivo, forse breve, prima di tornare ad immergersi in giochi dai contenuti più evocativi.



POKE781,96:SYS58251: digitate questi comandi preceduti dalla pressione dei tasti RUN/STOP+RESTORE per ottenere un simpatico effetto "screensaver" sul C64 o sull'emulatore.

悪魔城ドラキュラ

Bentornati, amanti del gotico e del vampiresco, gamers dai canini aguzzi o dalle schioccanti fruste insanguinate...

di Gualtiero "Shito" Cannarsi

CON QUESTA SECONDA PARTE DEL NOSTRO SPECIALE, RIPRENDIAMO LA TRATTAZIONE CRONOLOGICA DEI NUMEROSI TITOLI CHE HANNO COSTITUITO NEGLI ANNI LA SAGA VAMPIRESCA DI KONAMI, OVVERO LA CRONOLOGIA PRODUTTIVA DELLA SERIE DI AKUMAJOU DRACULA!

RICORDIAMO AI LETTORI CHE, VISTA LA NOSTRA ASSOLUTA VOLONTA' DI ESSERE FEDELI ALL'ORIGINALE PRODUZIONE KONAMI, E CONSIDERATO IL TRATTAMENTO A DIR POCO PESSIMO RISERVATO ALLE LOCALIZZAZIONI OCCIDENTALI DEI GIOCHI IN QUESTIONE, STORPIATE NEI TITOLI, NELLE TRAME, CENSURATE NELLE IMMAGINI E QUANT'ALTRO, IL NOSTRO ARTICOLO FA ESCLUSIVO E PUNTUALE RIFERIMENTO ALLA SAGA ORIGINALE GIAPPONESE IN QUANTO A NOMI, DATE D'USCITA, PERSONAGGI, SINO AD OGNI DETTAGLIO.

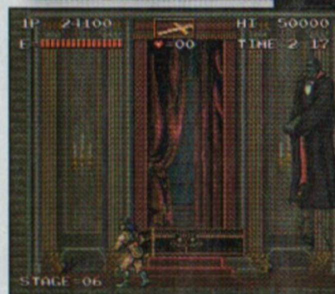
MA NON SPAVENTATEVI! ANCHE SE NON AVETE MAI SAPUTO NULLA DELL'ORIGINALE UNIVERSO CHE SI NASCONDE DIETRO AI TRISTI RIMANEGGIAMENTI PER L'OCCIDENTE, SEGUENDO LA LINEA QUI TRACCIATA IN ESCLUSIVA PER GAMERS POTRETE FACILMENTE RECUPERARE TUTTO L'INTEGRALE FASCINO DI UNA DELLE PIU' AVVINCENTI E PROFONDE SAGHE DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI GIAPPONESI...

4. 悪魔城ドラキュラ
AKUMAJOU DRACULA

Castello Demoniaco Dracula

Data di uscita: 22/02/1988
Supporto: Konami "Contra Arcade Board" GX768, CPU : 052001, Video Chip : 007327





Prima e a tuttora unica incarnazione da sala giochi della serie, questo gioco rappresenta, come suggerito dal titolo stesso (inspiegabilmente cambiato in un anonimo **Haunted Castle** per l'occidente), un remake dell'originale. Per una trasposizione propriamente arcade, del resto, altro non ci si poteva aspettare che una riproposizione del modulo di gioco puramente arcade del primo titolo della serie. In un momento di mercato in cui la logica era trasporre in porting domestici i successi arcade che furoreggiavano nella sale giochi, sicuramente la saga di Akumajou Dracula rappresenta, con questo titolo, un vero e proprio caso di controtendenza. Chiaramente, 'remake' non significa affatto 'conversione'. Al di là della meccanica fondamentale di gioco e dell'ambientazione generale (sia in termini di design dei nemici che delle locazioni), questo titolo e l'originale per Famicom hanno ben poco a che spartire. La storia del gioco viene qui modestamente rivisitata con la strumentale introduzione di Serena, un'improbabile promessa sposa di Simon Belmondo che viene prontamente rapita dal malefico conte Dracula: una motivazione in più per il nostro eroe per imbracciare la sua fida frusta ammazzavampiri e mettersi alla caccia del Conte! Tuttavia è il comparto estetico e tecnologico a mostrare la più spiccata innovazione: grazie alla potenza messa a disposizione dalla scheda arcade di Contra, che ai tempi rappresentava la punta di diamante nello sviluppo tecnologico del settore, il coin-op di Akumajou Dracula faceva sfoggio di un comparto grafico e sonoro del tutto impensabile per i titoli casalinghi. Sprite grandi, dettagliati e colorati che si stagliavano su fondali variopinti facevano sognare tutti i fan della saga. In questo radicale upgrade grafico, Simon acquistò per qualche ragione un look che lo rende più simile a un barbaro che al cacciatore di vampiri che tutti conoscevano, per non parlare del colore della sua chioma, inspiegabilmente divenuta blu. Anche le musiche, sempre d'alto livello compositivo in perfetta tradizione Konami, si presentavano qui tra nuove e vecchie melodie con una qualità anch'essa



impensabile per i sistemi da gioco domestici. Dal punto di vista della giocabilità, questo titolo non si discosta molto dal classico capostipite, salvo qualche differenza nelle subweapon (qui solo quattro, e leggermente diverse dalle originali). Ciò che rende questo titolo un gioco tutto sommato sotto le aspettative è l'estrema difficoltà: se già l'originale risultata impegnativo a dir poco, uno spiccato sbilanciamento tra le capacità dell'eroe (in particolare la lentezza del suo attacco) e la presenza dei nemici rende l'arcade di Akumajou Dracula tristemente sbilanciato. Si tratta del tipico 'mangia gettoni' dell'epoca, che voleva farsi giocare per la festa grafica che proponeva, ed eventualmente frustrava il giocatore costretto a impararlo letteralmente a memoria per poter procedere. Si consideri del resto che nelle sue impostazioni di default il gioco prevedeva una sola vita per partita, e tre soli "continue" a disposizione, e si capirà quanto potesse essere arduo portare a termine i sei insidiosi livelli di cui si compone. In compenso, era possibile inserire nella macchina gettoni aggiuntivi e usare i crediti così acquisiti durante una partita per aumentare la barra energetica del povero Simon, un atto che considerate le circostanze poteva apparire più di carità che di sopravvivenza...



Questa versione di Castelvania per GameBoy è da dimenticare anche se la colonna sonora è stata realizzata egregiamente dimostrando tutte le potenzialità audio del GameBoy.

5. ドラキュラ伝説
DRACULA DENSETSU

La leggenda di Dracula

Data di uscita: 27/10/1989
Supporto: Nintendo GameBoy

Visto l'ormai consolidato successo della saga di AkuDora (forma familiarmente contratta del titolo completo 'Akumajou Dracula', si ricorda qui che la pronuncia nipponica di 'Dracula' è DORAKYURA), la Konami si decise ben presto a produrne una prima versione portatile, realizzando così un titolo per l'originale GameBoy (in bianco e nero) della Nintendo.
Piuttosto che convertire pedissequamente il titolo originale, già apprezzato in ormai così tante versioni, gli sviluppatori pensarono però di creare un capitolo completamente originale connesso al precedente. Forse poiché in questo caso si trattava di trapiantare la fortunosa saga su una console dalle capacità tecniche minore come il GameBoy, la Konami non se la sentì di proporre un sequel, e optò per un meno 'impegnativo' prequel: sfruttando il nome di Christopher Belmondo, ideale antenato di Simon che veniva introdotto già nella storia ufficiale del primo titolo della saga, vide così la luce questo gioco che divergeva anche nella sintassi del titolo: il termine 'Akumajou' (Castello Demoniaco) veniva abbandonato, e per enfatizzare l'idea del prequel si inserì il termine 'Densetsu' (Leggenda) affianco al nome di Dracula. La Leggenda di Dracula si ambientava così ben cento anni prima le vicende di Simon Belmondo. Un nuovo nome e un nuovo protagonista, dunque, per creare un nuovo titolo della saga sufficientemente differenziato dai principali per non irretire i fan con un apparato tecnico-cosmetico inferiore. In effetti le differenze non si sarebbero fermate qui: anche la giocabilità del titolo, per quanto classica, sarebbe stata semplificata tramite l'eliminazione di vari punti chiave del classico capostipite, a partire dalle mitiche subweapon, qui del tutto assenti. Le ambientazioni e l'estetica dei personaggi era però del tutto classica, di nuovo un eroe medioevaleggiante armato di frusta che va alla caccia del Conte Dracula nel suo tetro maniero, infestato di gotici e orifici mostri.
Novità introdotta da questo gioco fu invece la possibilità per il protagonista di lanciare palle di fuoco dalla sua fida frusta (all'apice del potenziamento progressivo dell'arma stessa). Se da un lato la grafica di questo titolo risulta alquanto primitiva nel suo estremo semplicismo, anche per un GameBoy in bianco e nero, dall'altro le musiche riescono ancora una volta a stupire per la loro grande atmosfera. Ciò che però stupisce più di tutto è l'estrema difficoltà del gioco, la cui azione, pur articolata in soli quattro livelli, è viziata da un lato dall'incredibile lentezza e goffaggine del protagonista, dall'altro da una richiesta di precisione soprattutto nei salti spesso frustrante...

悪魔城ドラキュラ

6.悪魔城伝説
Akumajou Densetsu
La leggenda del Castello Demoniaco

Data di uscita: 22/12/1989
Supporto: Nintendo Famicom Cartridge

Mentre la saga veniva trasportata su console portatile con Dracula Densetsu, la Konami sorprese il suo pubblico con un nuovo capitolo per Famicom, l'unica console che avesse visto il secondo episodio della saga, e per questo ormai ritenuta la piattaforma 'madre' di AkuDora. Tramontato il **Famicom Disk System,** il mercato della console Nintendo si era però ormai consolidato sul formato cartuccia, e così anche questo nuovo capitolo di AkuDora vide i suoi natali sul supporto siliceo. Ma le sorprese sarebbero state molte. Innanzitutto, furono delusi coloro che si aspettavano una terza avventura per il protagonista Simon: la Konami realizzò infatti con questo titolo il prequel del prequel, collocando le vicende narrate cento anni prima quelle del titolo per GameBoy, ovvero due secoli prima la storia di Simon! Non a caso il titolo di questo gioco sfrutta nuovamente il termine 'densetsu' (leggenda), ma questa volta non si tratta della Leggenda di Dracula (Dracula Densetsu), ma della Leggenda del Castello Demoniaco (Akumajou Densetsu). Valacchia, regione della Transilvania: il nuovo (vecchio) eroe chiamato a brandire la frusta per combattere contro il conte Vlad Tepes, alias Conte Dracula, quella che avrebbe dovuto intendersi come la prima incarnazione del Signore dei Vampiri, era qui chiamato Ralph C. Belmondo, ideale capostipite dell'ormai celebre stirpe di ammazzavampiri.

Dopo la svolta verso una giocabilità in stile adventure/rpg nel secondo titolo della serie, con questo episodio la Konami tornò decisamente sulla giocabilità classica del primo capitolo, orientata all'azione pura: il giocatore deve nuovamente raggiungere Dracula scalando il suo castello maledetto a forza di salti, frustate e subweapon. Tuttavia, per non rendere il gioco troppo ripetitivo, vennero introdotte interessanti novità. La prima era rappresentata da 'bivi' nella successione dei livelli da affrontare, tipicamente collocati dopo la sconfitta dei boss di fine livello. In questo modo, il numero di livelli totali da trovare e affrontare nel gioco salì ben a quindici. Fortunatamente un sistema di password permetteva di riprendere la propria partita dal livello raggiunto!

La seconda, e ancora più radicale, innovazione introdotta in questo titolo fu il sistema di gioco multipersonaggio: durante la sua avventura Ralph si sarebbe imbattuto in altri eroi che si sarebbero uniti alla sua causa, e quindi sarebbero diventati selezionabili in qualsiasi momento dal giocatore con la semplice pressione di un tasto del joypad (select). Venivano così introdotti tre nuovi e fascinosi eroi: la maga Sypha Velnamdes (che si sarebbe poi legata sentimentalmente a Ralph, e la cui stirpe si scoprirà per sempre affiancata a quella dei Belmondo), il pirata Grant Danasti, e il figlio rinnegato di Dracula, quell'Adrian Farenheights Tepes meglio noto con lo pseudonimo ottenuto dall'inversione del nome paterno: Alucard! Ovviamente ognuno di questi tre personaggi si presentava con una giocabilità, delle movenze e degli attacchi del tutto personali: Sypha basava la sua forza su attacchi magici elementali, Grant sulle sue capacità atletiche e acrobatiche (tra cui la capacità di arrampicarsi sui muri), e infine Alucard sulla sua stessa natura vampiresca (inclusiva della capacità di trasformarsi in pipistrello e di lanciare palle di fuoco). Chiaramente l'introduzione di tutti questi elementi di diversificazione aggiungeva incredibile varietà, profondità e longevità al gioco.

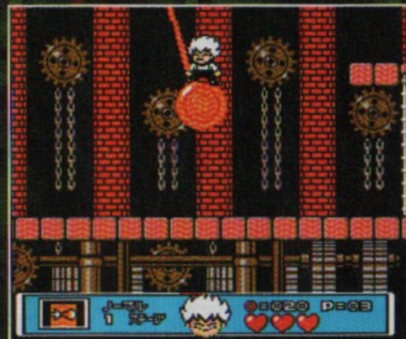
Infine, la Konami avrebbe sorpreso gli appassionati anche dal punto di vista tecnico: grazie all'introduzione di un chip custom proprietario (denominato VRC6) all'interno della cartuccia, infatti, questo nuovo capitolo della saga di AkuDora si proponeva con un apparato grafico e soprattutto sonoro. Visivamente parlando, la ricchezza di animazione, colore e dettaglio grafico presente in questo titolo sorprese gli utenti Famicom al di là dei meri appassionati della saga, spingendo le capacità della macchina ben oltre i suoi presupposti limiti. Sul fronte audio, la presenza di numerose digitallizzazioni di strumenti reali lasciò semplicemente tutti a bocca aperta. Tutte queste migliorie tecniche, di cui le versioni straniere non poterono beneficiare (l'uso del chip custom della Konami era limitato al solo territorio giapponese), andavano in ogni caso a incastonarsi all'interno di una produzione estetico-artistica di primissimo rilievo, che rendeva il gioco una vera festa per occhi e orecchie. Con tutte le sue innovazioni, insieme ad una giocabilità solida, sempre molto impegnativa a causa di un elevato livello di difficoltà (ormai tradizione per la serie), ma sicuramente meglio calibrata che nei predecessori, questo titolo stupì tutti i fan della saga, tanto che molti (tra cui l'attuale direttore di serie Igarashi Kouji) lo considerano tra i migliori di sempre.



7. Akumajou Special: Boku Dracula-kun

Castello Demoniaco Special Io Draculino
Data di uscita: 19/10/90
Supporto: Nintendo Famicom Cartridge

Più che un nuovo capitolo della saga, un suo spin-off, dunque una sorta di 'fuori serie', come del resto anche l'uso del termine 'special' nel titolo lascia intuire. La moda delle autoparodie impazzava alla Konami, dove Parodius, originariamente la parodia del celebre shooter 'serio' Gradius, aveva riscosso un grande successo. Applicando la stessa logica alla serie di AkuDora, ormai affermatasi come uno dei simboli della software house, la Konami creò le avventure di Draculino, una simpatica versione infantile (cosiddetto stile chibi) di Dracula, o forse del suo discendente (Alucard?). In effetti la vera natura del simpatico protagonista non è chiara: nelle otto pagine di fumetto che raccontano la storia del gioco, in apertura del libretto di istruzioni, vediamo Draculino svegliarsi da un sonno di diecimila anni, per poi accomodarsi, ancora in pigiama e con una lattina di succo di pomodoro in mano, dinanzi alla sua televisione... ed è qui che lo raggiunge la sfida di Galamoth, un essere draghiforme che durante il sonno di Draculino ne ha usurpato il titolo di 'Grande Re dei Demoni'. Ma niente paura (letteralmente), dopo aver rivendicato il suo titolo di 'Dracula', e quindi indossato 'il mantello di papà' (sic), Draculino è pronto a partire alla riscossa!
Nella fattispecie, la riscossa di Draculino ha la forma di un gioco d'azione lineare, colorato e divertente, chiaramente indirizzato a un pubblico di giovanissimi. Si parte da un'ambientazione abbastanza tipica di AkuDora, con Castello Demoniaco, scalinata finale e musica di sottofondo classica della serie. Ma le cose cambiano subito dopo il primo livello: nei successivi cinque Draculino dovrà affrontare livelli vari e colorati, muovendosi tra gli scenari più disparati: dal mondo delle nuvole all'antico Egitto, dal mondo subacqueo a quello spaziale! E anche le abilità di Draculino, inizialmente in grado di lanciare palle di fuoco (tradizione di famiglia) e nulla più, aumenteranno col progredire del gioco, rendendo il piccolo eroe in grado di usare pipisboomerang e persino di volare. Grazie alle monete raccolte sconfiggendo nemici, infine, il piccolo vampiro potrà partecipare a divertenti (e spesso esilaranti) minigiochi extra simili a buffi show televisivi. Da notare come, nonostante il target infantile, il gioco offre un notevole livello di sfida, soprattutto negli ultimi livelli, fortunatamente affiancato all'ormai usuale sistema di password per giocare una partita in più sessioni.
A conti fatti, abbandonate le atmosfere tenebrose della serie originale, con questo titolo la Konami ha creato un gioco godibile in cui la giocabilità subisce una notevole sterzata rispetto alla serie classica, andando ad assomigliare più a quella della saga di Rockman (Capcom) e ricordando in certi temi e atmosfere persino quella di Wonderboy (Sega). Davvero una deliziosa chicca per tutti gli appassionati di AkuDora!

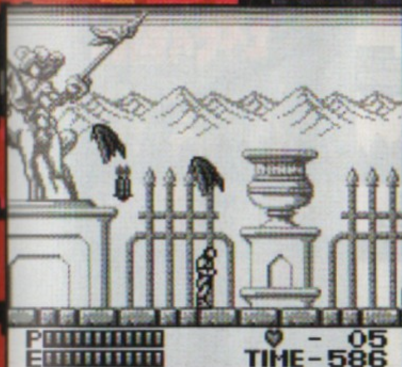






8. Dracula Densetsu II

Castello Demoniaco Special Io Draculino
Data di uscita: 19/10/90
Supporto: Nintendo GameBoy Cartridge



Stesso sistema (l'originale GameBoy in b/n), stesso titolo (con aggiunta del numero progressivo d'ordinanza), stesso protagonista (Christopher Belmondo): si tratta in tutto e per tutto del sequel direttissimo del precedente Dracula Densetsu. Così come Simon aveva pensato di aver sconfitto Dracula nella sua prima avventura, ma aveva poi dovuto riprendere la frusta per risolvere i conti con la maledizione postuma del vampiro nel sequel, così Christopher deve tornare una seconda volta a scontrarsi con Dracula per proteggere suo figlio Soleil dall'influsso del malefico Signore delle Tenebre.
Questo secondo titolo portatile sembra davvero essere nato per porre rimedio a tutti i difetti del primo, in particolare l'eccessiva lentezza e goffaggine del protagonista (che tuttavia non appare ancora agile e scattante come lo si vorrebbe) e di conseguenza l'eccessiva, frustrante difficoltà, il cui livello viene qui rifinito anche tramite altri piccoli accorgimenti (come la minore facilità di depotenziamento della frusta di Christopher).
Ricompaiono inoltre le tradizionali subweapon, anche se soltanto le due più rappresentative: l'Acqua Santa e la Croce. Una simpatica novità introdotta dalla Konami in questo nuovo AkuDora fu inoltre la possibilità data al giocatore di scegliere liberamente l'ordine in cui affrontare i primi quattro (di sette totali) livelli di gioco, nel modo tipico della serie Rockman di Capcom.
Sempre in maniera alquanto analoga ai giochi della serie Rockman, anche in questo gioco i vari livelli sembrano avere ciascuno un diverso tema d'ambientazione: i primi quattro (quelli selezionabili) sono infatti rappresentati dagli elementi aria, acqua, cristallo e vegetazione. Grazie ai molti correttivi e punti d'innovazione introdotti, questo titolo riesce sicuramente a convincere appieno, riscattando così la delusione del suo predecessore, e resta a tutt'oggi uno dei migliori giochi d'azione disponibili per l'originale GameBoy.

悪魔城
ドラキュラ

9. Akumajou Dracula
Castello Demoniaco Dracula
Data di uscita: 31/10/91
Supporto: Super Famicom Cartdrige

La prima console per videogiochi a 16-bit effettivi, il Sega MegaDrive, era ormai da tre anni scarsamente considerata dalla Konami, che restava fedele alla Nintendo. In effetti, fatta eccezione per la conversione del primissimo episodio della saga per MSX2 (comunque un personal computer), nessun gioco della serie AkuDora era mai apparso su una macchina che non fosse targata Nintendo. E così, tutti attendevano l'uscita di un nuovo capitolo della saga per il neonato 16-bit della grande N, il SuperFamicom, che aveva già stupito i videogiocatori di tutto il mondo con le sue straordinarie potenzialità grafiche e sonore.
Le attese non furono deluse. In occasione del 'salto generazional-tecnologico', la Konami pensò bene di ricominciare da capo, e piuttosto che produrre un nuovo episodio nella cronologia narrativa della serie sfornò un perfetto remake del primo titolo originale. Di nuovo Simon Belmondo, insomma, alle prese con la sua prima sfida contro Dracula. L'attenzione voleva insomma essere tutta focalizzata sulla magnificenza estetica del nuovo titolo, piuttosto che distratta da nuovi protagonisti e storie.
La giocabilità di questo titolo restava altrettanto classica, salvo essere ben consolidata nei controlli e nella risposta dei comandi, nonché arricchita in alcuni dettagli (come la possibilità per Simon di frustare in diagonale, o di usare la frusta a mo' di liana per dondolarsi tra appigli vari). Anche le armi in dotazione a Simon sono assolutamente quelle classiche, ovvero frusta potenziabile e tradizionali subweapon, e in generale il gioco risulta anche molto più lineare rispetto al terzo capitolo apparso su Famicom: qui non ci sono né personaggi alternativi né strade multiple, ma 'solo' 12 livelli da affrontare consequenzialmente, percorrendo i quali il protagonista avrebbe scalato il castello di Dracula (incluse alcune delle sue 'pertinenze', quale giardino esterno o grotte sotterranee), per poi confrontarsi col diabolico Conte nella mitica sala del trono, anch'essa tradizionalmente collocata nella 'torretta solitaria' del castello.
La difficoltà, infine, si manteneva a livelli elevati, ma sicuramente meno ossessivi dei classici per Famicom; restava sempre disponibile l'ormai collaudato sistema di password per riprendere una partita interrotta.
Il vero punto di forza, fascino e successo di questo titolo era, a latere di una giocabilità collaudata ed efficace, la grandiosità artistica e tecnica. Dagli sprites ai fondali, la grafica di questo gioco beneficiava appieno della potenza della nuova macchina Nintendo, pur mantenendo vivo, anzi esaltando appieno, quello stile gotico e cupo che aveva reso la saga di AkuDora così unica nel panorama della videoludica nipponica. Il livello di dettaglio, così come la dimensione degli sprites, per non dire delle animazioni e colorazioni di tutta la grafica, era semplicemente anni luce avanti tutti i titoli precedenti, anche considerando l'episodio arcade. Taluni livelli beneficiavano inoltre del famoso Mode7 del SuperFamicom, ovvero di effettistica bitmap avanzata come zoom, rotazioni e deformazioni di parti di grafica, per stupire ancora di più il giocatore. Anche la musica non era ovviamente da meno, considerando che il chip sonoro del SuperFamicom era forse il più avanzato della console, e facendo largo uso di strumenti sintetizzati proponeva le classiche atmosfere sonore di AkuDora in una nuova e ricchissima magnificenza. Come è facile intuire, la semplice grandezza di questo titolo ne decretò un successo immediato e duraturo, e sono in molti a ritenere tutt'oggi questo classico remake del classico originale come uno dei picchi più elevati mai toccati nell'intera serie.





10. Akumajou Dracula
Castello Demoniaco Special - Io Draculino
Data di uscita: 03/01/1993
Supporto: Nintendo Gameboy Cartridge



Conversione dell'omonimo titolo sviluppato per Famicom, questa titolo per GameBoy costituisce il secondo capitolo 'extra' nella serie di AkuDora. Date le enormi differenze tecniche tra le due piattaforme, più che di un porting si dovrebbe però parlare di una vera e propria reinterpretazione del titolo. Curiosamente, benché il titolo, il logo e la copertina di questo gioco siano esattamente gli stessi della versione Famicom, la storia presentata nel libretto di istruzioni (sempre in forma di fumetto), parrebbe più introdurre un sequel che le medesime vicende: a svegliare Draculino è stavolta la Morte (da sempre il servitore numero uno di Dracula), con la tremenda notizia del ritorno di Galamoth. Svogliatamente, Draculino torna a indossare il mantello di papà per andare a risistemare il suo nemico di sempre. A questo punto il canovaccio del gioco torna ad essere il medesimo dell'originale Famicom, con il grazioso Draculino alle prese con la sua personale odissea per sconfiggere il rivale Galamoth, questa volta nel corso di sei livelli di gioco.
Alcuni di questi sono derivati direttamente da quelli del gioco per Famicom, mentre altri appaiono effettivamente originali. Lo stesso connubio tra materiale ripreso e materiale creato ex-novo può dirsi valido per il comparto sprites.
Considerando le potenzialità del GameBoy, la grafica appare di tutto rispetto, con sprites molto grossi e ben caratterizzati, che permettono di mantenere l'aspetto deliziosamente fumettoso dell'originale. La necessità di avere sprites molto grandi sul piccolo schermo del GameBoy ha naturalmente ridotto l'area di gioco visibile sullo schermo, da cui l'esigenza di una certa ottimizzazione della giocabilità generale. Il risultato di questo adattamento appare molto riuscito e piuttosto godibile. Anche la presenza di minigiochi bonus è stata conservata nel passaggio da Famicom a GameBoy, anche se il loro contenuto è stato modificato e adattato allo schermo del GameBoy.

11. Akumajou Dracula

Castello Demoniaco Dracula
Data di uscita: 03/01/1993
Supporto: Nintendo Famicom Cartridge

Non una conversione, né un remake, si tratta semplicemente della riproposizione in formato cartuccia dell'intramontabile primo episodio della saga. Originariamente pubblicato in Giappone nel solo formato Famicom Disk, il primissimo Akumajou Dracula per Famicom godeva ancora di un certo seguito in patria, e così, tramontato il formato Disk, la Konami lo ripropose nell'ormai affermato formato cartridge.
L'unica differenza apportata, oltre alla logica esclusione della possibilità di salvare i propri dati (opzione normalmente accessibile nei giochi in formato Famicom Disk), fu l'introduzione di un livello di difficoltà aggiuntivo... facilitato! Evidentemente nel corso di sette anni il temperamento del pubblico dei videogiochi era mutato, come sempre accade, e così la Konami inserì un modo di gioco Easy che favoriva in tutti i modi il giocatore (a partire dal numero di vite, portate a nove, e di cuori, portati a trenta, con cui si incomincia la propria avventura).
Benché questo titolo rappresenti una sorta di 'ristampa' di un gioco precedente, poiché la sua tiratura fu palesemente limitata, questa particolare edizione in cartuccia di Akumajou Dracula divenne ben presto rara e a tutt'oggi resta uno dei più ricercati e costosi pezzi da collezione dell'intera serie.



12. Akumajou Dracula

Castello Demoniaco Dracula
Data di uscita: 23/7/1993
Supporto: Sharp X68000 Floppy Disk

Unico episodio della serie dedicato all'home computer X68000 della Sharp, già celebre per molte conversioni da sala, questo titolo non rappresenta una conversione del titolo arcade, probabilmente ritenuto ormai superato dopo un lustro (e dopo l'avvento delle console domestiche a 16-bit), ma un remake inedito del primo episodio della serie. La trama del gioco, così come la sua meccanica, sono assolutamente fedeli all'originale, tanto da rendere comunque il sapore di questo remake in qualche modo realmente 'antico', ancor più di quello per SuperFamicom. I temi grafici utilizzati per le locazioni ricordano fortemente il primissimo episodio della saga, e procedendo nel gioco, nel corso degli otto livelli che ne compongono la totalità, sono frequenti le riprese di elementi cosmetici relativi ai titoli precedenti. La grafica è sicuramente di buon livello, anche se in qualche modo altalenante: su dei fondali talvolta magnifici ed evocativi si staglia lo sprite principale di Simon, pressoché monocromatico in un modo che fa davvero ripensare all'epoca dei titoli a 8-bit. La musica, com'è tradizione della serie, è sempre straordinaria, con tracce sonore (in formato midi) che riprendono i temi classici, remixandoli, oppure ne introducono di nuovi. Anche la giocabilità del titolo è assolutamente classica: ignorando le innovazioni introdotte dalla versione SuperFamicom, le movenze e gli attacchi di Simon tornano a essere limitati a quelli del primissimo titolo per Famicom, così come la sua dotazione di subweapon (più un'inedita erba curativa, molto utile quanto molto rara). Tuttavia, il vero punto di tremenda assonanza con i primissimi titoli della saga sta forse nella sua immane difficoltà! In maniera pressoché anacronistica anche per i suoi tempi, questo gioco presenta un livello di sfida davvero 'antico', ovvero basato su passaggi frustranti e necessità di precisione millimetrica nei movimenti.
A giudicare dai contenuti di questo particolarissimo titolo, si direbbe che il pubblico giapponese dell'home computing fosse già orientato al feeling del retrogaming nei primi anni novanta. Curiosamente, forse per la sua stranezza, o forse per la sua unicità, o ancora a causa di una certa difficoltà di reperimento negli anni (si ricorda la grande deperibilità del supporto: dischi magnetici da 5 1/4), o ancora per la bellezza domestica dell'oggetto fisico che lo conteneva (grande scatola di plastica a cofanetto con i quattro dischi), proprio questo titolo divenne uno dei più ricercati e ambiti dai collezionisti e appassionati di AkuDora, tanto da motivarne – più di dieci anni dopo - un porting diretto per Sony PlayStation.

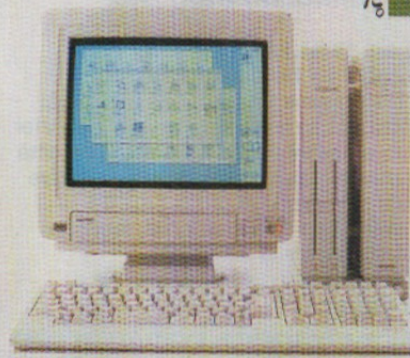






SHARP X68000

Benché mai vista (e per lo più del tutto sconosciuta anche a tutt'oggi) in occidente, questa macchina basata sulla tecnologia del famoso processore a 16-bit della Motorola chiamato appunto 68000 visse in effetti una propria epoca d'oro negli anni dell'home computing, restando sulla 'cresta dell'onda' anche più a lungo delle ben note controparti occidentali (come ad esempio l'Amiga). Tra i motivi del suo successo c'erano anche delle spiccate potenzialità grafiche, merito di un chipset dedicato assai simile alla tecnologia delle schede arcade dei tempi, che rendevano la piattaforma particolarmente adatta alla conversione di videogiochi.
E così, benché il dato sia pressoché ignoto al grande pubblico occidentale, sul X68000 videro la luce moltissime conversioni di famosi videogiochi arcade giapponesi, spesso ben superiori alle controparti per console, tra cui spiccano quelle Capcom (Strider Hiryuu, Daimakaimura e Final Fight e Street Fighter II su tutte), nonché di molte altre famosissime software house nipponiche, tra cui soprattutto Sega e Konami. E così quest'ultima, dopo aver proposto numerose versioni dei suoi acclamati shoot'em up (le serie di Gradius, Parodius, Salamander), giunse infine a proporre un episodio dedicato anche della sua celebre saga vampiresca Akumajou Dracula.



CHIPTUNE MICROMUSIC

Testo e illustrazioni di: Pc=na



C'è chi colleziona vecchi computer e console a 8 bit e c'è chi suona utilizzando queste vecchie macchine che nascondono delle doti sonore inaspettate...

I migliori compositori e musicisti delle case produttrici di videogames ci hanno dimostrato le straordinarie potenzialità ipnotiche di cui sono dotati i chip audio delle nostre vecchie console a 4 e 8bit, regalandoci capolavori come "Sacred Armour of Antiriad" di Richard Joseph (1986 - Commodore 64, ZX Spectrum e Amstrad CPC by Palace Software) o l'indimenticabile colonna sonora di Super Mario Bros firmata Koji Kondo (1985 - Nintendo), ma siamo appena alla superficie di un panorama musicale ancora attualmente in piena evoluzione. Oggi, mentre la musica elettronica si evolve vertiginosamente alla ricerca di nuove macchine e periferiche midi sempre più affidabili, c'è chi preferisce rispolverare la propria vecchia console, installarci un tracker e producri musica, alla ricerca di quelle calde sonorità con cui hanno trascorso l'infanzia. Le radici di questo movimento, perchè di un vero e proprio movimento si tratta, sono profondamente salde al suolo della demoscene, un movimento underground dove vanitosi hacker amavano sorprenderci con piccoli spettacoli mediatici come presentazione di giochi crackati, tutto in poche righe di codice macchina. I demo-coder, abili ed egocentrici smanettoni hanno così dato il via a una sperimentazione artistica basata sul limite tecnico. A cavallo tra gli anni '80 e '90, mentre entrano in circolazione home-computer a 16bit, come Atari ST e Amiga e vari ibridi a 16 e 32bit, sono sempre più numerosi i nostalgici che restano legati ai soli 8bit di macchine come Commodore 64, Atari 2600 e Nintendo NES e vengono sviluppati, indipendentemente dalle case produttrici, i primi software per comporci musica. Attualmente per quasi tutte le console esiste il software sviluppato con lo scopo di sfruttare al massimo le potenzialità della macchina con il minimo ingombro dell'interfaccia.

I tracker sono i più diffusi, ma non rappresentano l'unica soluzione, anche perché nonostante diano la possibilità di strutturare song, caricare campioni e utilizzare dei sintetizzatori, non posseggono un' interfaccia semplice da gestire e per questo non sono sempre amati. Esistono cartucce che trasformano semplicemente le console in synth, piuttosto che in delle drum machine e sequencer, sfruttando periferiche come i paddles per gestire i filtri. Tanto per fare qualche esempio: per commodore la cartuccia con relativo software più diffusa è prophet 64, ottima per la composizione, meno adatta per i live set. Di tutt'altra praticità è la Cyntcart per Commodore 64 (esiste anche una deludente versione per Atari 2600), dopo l'inserimento della cartuccia non avrete più una console, ma un caldissimo synth. Il Game Boy è sicuramente la piattaforma che riscuote più successo grazie alla facile reperibilità e la compattezza, le cartucce più utilizzate sono LSDJ little sound dj, sviluppata e distribuita da Role Model a.k.a. Johan Kotlinsky e Nanoloop di Oliver Wittchow.

Il fenomeno nasce ufficialmente nell' agosto 1999, quando l'italiano Carl e lo svizzero Wanga danno vita alla ormai celebre community micromusic.net nella versione 1.0. Il sito è diventato negli anni un preziosissimo contenitore di materiale audio prodotto con vecchie console e giocattoli a massimo 8bit oltre un importante punto di ritrovo per tutti quei nostalgici sperimentatori musicali e curiosi del genere. "In assoluto la cosa che trovo piu' interessante del progetto micromusic.net è l'idea di comunità. Grazie a questo sito ho fatto nuove amicizie, in mezza Europa, tutti uniti dall' interesse e dalla passione per la musica, è bellissimo organizzare serate, invitare ospiti da fuori, e poi andare all'estero per un micromusic party. Tutto

micromusic

MICROMUSIC
La celebre community che ha dato nome al fenomeno "micromusic". Il sito raccoglie dal 1999 materiale audio dei generi: chip music, chiptune, bitpop e vgm. Nato grazie all'italiano Carl e lo svizzero Wanga
www.micromusic.net

LINK ITALIANI:
MicroBO è l' headquarter italiano. Un headquarter è una cellula dell'ormai famoso micromusic.net, ogni headquarter (sono ormai tantissimi nelle maggiori città europee e non) si impegna a organizzare eventi nel proprio punto di orgine invitando ospiti internazionali, facendo quindi crescere la comunità.
Creato e curato da postal_m@rket e Electropixel.
www.myspace.com/microbo





Da sinistra a destra: lo svedese Goto 80 artista di chip tune dal 1992 segue uno scatto di Argiga e Tonilight (live set @ SoundMetak).



CASPER

Speak

Illustrazione di pC=na realizzata per Pete Edwards (www.casperelectronics.com): sicuramente il più conosciuto tra i circuit benders, autore di un megafono modificato per Mike Patton.

CHIPTUNE MICROMUSIC

A sinistra la bellissima copertina dell'album "Punk Attitude" di Postal_M@rket, al centro Tonilight e qui sotto Lorenzo Baronti.

8BIT è il portale italiano di riferimento per tutti i musicisti e gli appassionati della 8bit music. Creato e curato da Gecco di Fano. Il sito comprende un forum e un'area news/eventi da tenere come riferimento.
www.8-b.it

Circuit Bend è un nuovissimo sito tutto dedicato al circuit bending nato grazie a Eraser: un bender barese con ottime esperienze anche nel mondo del D.I.Y.
www.circuitbend.it

Progsounds è il più grande portale italiano/inglese dedicato alla musica sintetizzata offre un forum dedicato al circuit bending e alla micromusic moderato da Benthack e pC=na. Il sito è creato e curato da Luca Capozzi.
www.progsouds.com

MicrOnde è una sorta di gazzetta dei micromusicisti italiani e dei circuit bender. Il sito contiene interviste, news e approfondimenti su tutto il panorama micro, italiano e internazionale. Creato e curato da pC=na.
www.pcna.blogspot.com

Nuove release: Postal_m@rket è un progetto che nasce all'inizio del 2004. Dopo alcune esperienze nel campo della sperimentazione e della ricerca di un gusto personale viene a contatto con piccole realtà che si stavano sviluppando nel resto del mondo, in particolare legate all'utilizzo di strumenti elettronici non convenzionali e sottovalutati dall'intero mondo dell'elettronica. Tutta l'attività "8_bit audio format" nasce semplicemente per pura curiosità, capire fino a che punto un mezzo di produzione audio grande quanto un palmo di mano (quale il Game Boy) poteva spingersi in fondo. L'idea è quella di combinare gli aspetti pratici e divertenti dei "computer games" con l' attitudine del musicista contemporaneo. L'EP di esordio di Postal_m@rket si chiama "Punk Attitude" ed è una digital release, quindi nessun supporto "fisico" e distribuzione esclusivamente online. In esclusiva da QOOB e NEWSONICA dal 16 al 22 aprile e poi in rete gratis e senza DRM.
myspace.com/postalmarket

Tonylight
www.tonylight.it
Lorenzo Baronti
www.myspace.com/lorenzobaronti
Nrgiga
www.myspace.com/nrgiga
Dr Bit
www.myspace.com/drbit
pC=na
www.myspace.com/pcna
Lamette
www.myspace.com/lelamette







ha ancora un sapore genuino e casereccio come gli gnocchi della nonna" questo è quello che ci racconta Tonylight, tra i primi nella nostra penisola a usare un Game Boy per comporre musica. Non lo smentisce Lorenzo Baronti, giovanissimo micromusicista fiorentino, che dice: "Ho imparato moltissimo frequentando micromusic.net e credo che questo termine sia appropriato al tipo di musica che faccio". Nasce quindi il genere "micromusic" che però resta ancora difficile da definirsi e che tratteremo con assoluta cautela come si fa per ogni genere musicale e corrente di pensiero ancora in piena fermentazione, lasciandoci un pò guidare dai protagonisti: "Si parla sempre di micromusic, 8 bit, ma raramente si parla di chip style o chip tunes, che sono dei termini meno generici e riferiti proprio all'utilizzo di chip audio specifici per comporre musica." puntualizza appunto Postal_M@rket sicuramente il più conosciuto in Italia, con attualmente all'attivo "Punk Attitude" una digital release per Casasonica, interamente composto grazie ai soli 4bit del Game Boy, che continua: "micromusic è il contenitore, è stato il punto di riferimento, il portale di riferimento, per un attitudine, un modo di fare musica diverso. Nuove sonorità che non per forza venivano generate da chip, ma anche da vecchie tastierine, vst e altro. Insomma micromusic come comune denominatore di un atteggiamento, di un diverso approccio nel produrre musica, non solo dal punto di vista sonoro". Lo svedese Goto 80, tra i più influenti artisti della Commodore music, attualmente impegnato in un saggio accademico sulla chip tune, alla mia domanda: "cos'è la micromusic?" prudentemente risponde: "Non so realmente cosa sia la micromusic, ne so di più su micromusic.net, che del genere in se" e continua parlandoci della sua personale esperienza: "Colleziono computer e videogame da quando ero piccolo. ho cominciato a fare musica con un amiga 500 nel 1992, dopo aver visto mio fratello più grande e i suoi amici fare chip music con il Commodore 64, da lì non mi sono più fermato. Oggi uso Amiga 1200, C=64, Game Boy, pc e altri strumenti come yamaha pss21, casio sk-1, remote25, bontempi b1 e affini ed ho anche altre cose come vic20, c128, sx-64, dragon-32, atari 520, zx spectrum+, abc80, C=64cs, amiga500 ed altro."
Dr Bit, un'altro interessante e divertente artista italiano, ci spiega: "La cosa che mi affascina di più della "8-bit music" è il fatto che sei completamente padrone dello "strumento", ovvero sei tu che costruisci il suono. Costruire, non scegliere! quello che voglio dire è che non hai le mani legate dal solito strumento, come ad esempio la chitarra o la batteria che producono quel determinato suono e basta! Qui hai la possibilità di costruire il tuo suono, scegliere la forma d'onda, i vari parametri, i filtri. E tutto questo spendendo veramente poco". Micromusic quindi come folle agglomerato di diverse esperienze unite dall'amore per la musica vissuta ancora con entusiasmo e senza compromessi, senza prendersi troppo sul serio, con la sola voglia di divertirsi e divertire con qualche segno di una sbarazzina sindrome di peter pan che ancora ci tiene le mani incollate a vecchi joystick e gli occhi spalancati su quegli enormi pixel che tanto hanno stimolato la nostra fantasia da piccini. Una grande famiglia di simpatici burloni che conserva dei videogame, oltre la piattaforma, il mood spensierato dei personaggi pixellati saltellanti che hanno caratterizzato la nostra generazione.
La divulgazione e la crescita del genere la si deve senza riserva alla rete internet che sembra davvero il laboratorio preferito di ogni micromusicista, oltre la "community madre" nascono costantemente headquarter con relativi forum e blog dove ci si scambia consigli e news.
Ogni headquarter si impegna a organizzare eventi nella propria zona di orgine invitando ospiti internazionali, col fine di far crescere la comunità. Il concetto di community sembra proprio la CPU di questo movimento fino a diventarne il punto di forza accompagnato da un irresistibile spirito ludico, un pizzico di nostalgia e la volontà di spingere i propri chip al di là dei limiti. Ma non di soli chip e cartucce vive il micromusicista, sempre più spesso infatti si sente parlare di circuit





Questi sono Carl & Superbacon in azione sul "qfs" (quality filter system) mentre nella foto in basso, nascosto dai baffi stile SuperMario, c'è Dr bit insieme al suo inseparabile Commodore 64.

bending, che è un modo semplice e divertente per autocostruirsi uno strumento musicale attraverso l'utilizzo creativo del corto circuito su piccoli circuiti sonori, pratica teorizzata da Reed Ghazala nel libro "Circuit Bending, Make Your Own Alien Istruments".
La leggenda vuole che la cosa sia nata per caso dopo che un giorno del '66 una sua radiosveglia andò spontaneamente in corto circuito generando dei rumori favolosamente musicali.
Tra i giocattoli più torturati non possiamo non ricordare la celebre tastiera SK1 Casio e lo Speak & Spell firmato Texas Instruments nella versione italiana Grillo Parlante prodotto da Clementoni che ne hanno viste davvero di tutti i colori.
Il primo evento micro in Italia si svolse al Linux cafè di Roma l'11 settembre del 2004, organizzato dal duo Micropupazzo (Dj Scheisse & Grand Master Ghey), dopo due anni il secondo a Milano, organizzato da Tonylight, il 24 Marzo al COX18.
Nasce nel frattempo il primo portale italiano interamente dedicato all' 8bit: www.8-b.it, creato e gestito da Gecco di Fano (conosciuto nell'ambiente anche con lo pseudonimo di Dj Minaccia).
È il 18 Giugno del 2006 che nasce il primo headquarter italiano dal nome microBO (myspace.com/microbo) legato al circuito bolognese di Postal_M@rket, Nrgiga e Squarial. Al gruppo si deve l'organizzazione di party, festival e workshop sul territorio bolognese e siciliano. Su chip-star.com potrete gustarvi in streeming un interessante e divertente documentario prodotto Dirk, Czhat e Lolli per Teleimmagini in occasione del party del 7 dicembre 2006 che vide come ospiti internazionali: Aonami dal Giappone, Eat Rabbit, Bèn et Benè e il Vj Otro dalla Francia tra gli artisti italiani Postal_M@rket, Nrgiga, Tonylight, Lorenzo Baronti & pC=na e gli A Smile For Timbuctu' per un microevento maestoso che in Italia non ha eguali. L'atmosfera che si vive ad un evento micro è indescrivibile, c'è entusiasmo, passione, divertimento, ma in assoluto il fascino della micromusic è la capacità di appartenerti da sempre, perché composta da quelle sonorità che erano lì, conservate nei ricordi dell'infanzia.



Julie
Fotografa e giornalista otaku
www.dragolab.it

Kozue Haruna
Modella e Net Idol
www.h7.dion.ne.jp/~harunan
blog.livedoor.jp/harunaworld/



Questa fotografia è stata scattata durante la creazione della serie "Virtual Boys & Virtual Girls" a Febbraio 2007.



RETROGAME:

FAMICOM (NES)

LA CONSOLE NINTENDO 8BIT

1985



IL 18 OTTOBRE DEL 1985 LA NINTENDO FECE USCIRE SUL MERCATO AMERICANO IL NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. AL MOMENTO DEL LANCIO AMERICANO LA NINTENDO RILASCIO BEN 18 DIFFERENTI GIOCHI PER IL NES-8BIT

28. BALLOON FIGHT

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 22/01/1985
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Wii

Ecco l'edizione definiva del videogame con i palloncini 8 bit, e non crediate che sia facile rompere i palloncini nel gioco! Manovrando un personaggio munito di palloncino, il giocatore deve volare e distruggere i palloncini dei nemici. Poiché un avversario rinasce se viene semplicemente rotto il palloncino, assicuratevi di dare il colpo di grazia calciando i nemici caduti. La difficoltà aumenta man mano che si avanza negli stage; inoltre bisogna fare attenzione poiché se ci si avvicina troppo all'acqua, e vale anche per i nemici, improvvisamente salta fuori un pesce che ci mangia. Ballon Fight è irresistibile nella modalità a due giocatori e vi consigliamo caldamente il download per Virtual Console!



RECORD MONDIALE: 4.202.220

29. EXERION

Wii

PRODUTTORE: JALECO DATA: 11/02/1985
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.500 YEN

Il primo titolo della Jaleco per il Famicom è una conversione da Arcade di un classico shooting game anni 80. La nostra navi cella può essere spostata per l'intero schermo e, se non ci si muove, questa procede per inerzia, con un movimento "ondeggiante". Questo particolare tipo di movimento può confondere se non si è abituati. Se si riesce a colpire continuamente tutti i nemici si ottiene una combo con punteggio progressivo. Un ottimo titolo che può essere giocato utilizzando diversi schemi e tecniche di attacco.



30. GALAGA

Wii

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 15/02/1985
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.500 YEN

Seguito di un capolavoro come Galaxian, anche questo è uno sparatutto verticale.
A differenza dal predecessore non si può proprio definire una tecnica segreta, in quanto chiunque si lanciava alla ricerca del power up sin dall'inizio. Se si viene colpiti dal raggio traente del boss, abbattendo il boss che ci attrae, si libera una navicella prigioniera. Le due navicelle si uniscono trasformandosi così in un Dual Fighter in grado di lanciare due missili contemporaneamente. Ottenuto questo Power-Up tutto diventa (relativamente) più facile.

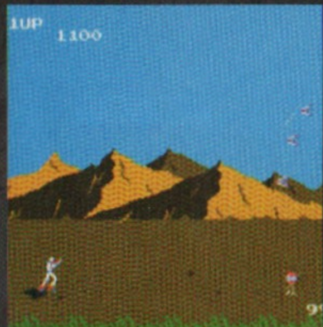


RECORD MONDIALE: 750.220

31. FORMATION Z

PRODUTTORE: JALECO DATA: 04/04/1985
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.500 YEN

"X-Vel!" Forma di terra, forma antropomorfa, forma aerea, il robot protagonista si trasforma in tre veicoli diversi. Le armi, da utilizzare col tasto B, sono il pulse laser ed il big bang che viene lanciato se si carica il colpo. Quando si utilizza la forma aerea si consuma energia quindi fate attenzione all'indicatore o finirete per precipitare. Purtroppo non ci sono musiche di sottofondo ma solo effetti sonori. Bisogna far attenzione a non ritornare alla forma di terra se sotto di noi c'è dell'acqua, perché il nostro robot esploderà, in quanto non si tratta di un Valikire di Macross. Nota importante: i boss possono essere uccisi solo con il big bang.





32. SOCCER

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 09/04/1985
GENERE: SPORT PREZZO: 4.500 YEN

Intitolato in maniera semplice e diretta, proprio come tradizione dei classici videogiochi d'una volta. Il primo gioco di calcio per il Famicom. Si possono scegliere tra le squadre di sei paesi diversi tra cui Giappone, USA e Brasile. Ogni squadra è composta da sei giocatori, cosa che semplifica il gameplay, ma sono comunque riprodotte azioni come dribbling, passaggi e tiri nonché rimesse laterali, calci d'angolo e di punizione, fuori gioco eccetera. Si tratta di un gioco di calcio nostalgico dall'atmosfera tranquilla, tant'è che non vi sono arbitri. Non fatevi problemi, giocate e basta: dribblare a tutti i costi è veramente divertente!

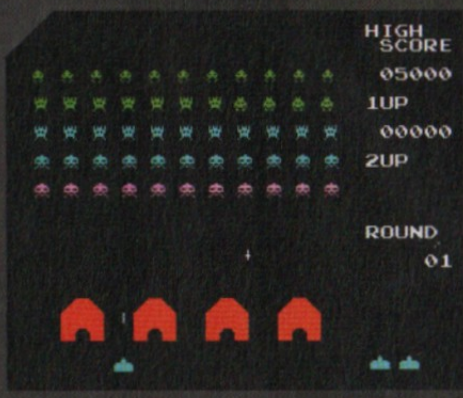


33. SPACE INVADERS

PRODUTTORE: TAITO DATA: 17/04/1985
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.500YEN

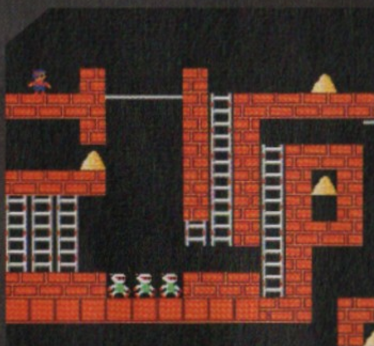
"Siamo fortunati, possiamo giocarci anche a casa" questa fu la prima cosa che pensammo tanti anni fa. Dopo l'uscita del 1978 nelle sale giochi giapponesi che lo hanno consacrato come un enorme successo (talmente grande da causare una "carenza di monetine" che costrinse il governo giapponese a quadruplicare le emissioni di monete) finalmente Space Invaders (di Tomohiro Nishikado) approda anche su Famicom. Lo schermo è fisso, e quindi si tratta di un Shooting Game piuttosto semplice, ma in quel periodo si trattava di un'esperienza d'obbligo per ogni videogiocatore. Se si lascia per ultimo l'invader rosa, questo diventa color arcobaleno… Anche gli invader sparano raggi… In Giappone sono nate tantissime tecniche, come quella di Nagoya che consiste nell'aspettare che gli invader si avvicinino prima di iniziare a sparare. Nel gameplay di Space Invader il giocatore muove una torretta laser (i mitici Cannoncini) a sinistra e destra sul fondo dello schermo, mentre colonne e colonne di alieni marcati da differenti colori si muovono freneticamente avvicinandosi al fondo dello schermo per espugnare la vostra fortezza. Se uno degli alieni riuscirà a arrivare al fondo dello schermo allora sarà GAME OVER. Durante la partita, in modo casuale, lo schermo verrà attraversato da una navicella spaziale che abbattuta fornirà punti extra.
Sparando all'ultimo alieno di una formazione verrete ricompensati con una nuovo schermo pieno di alieni pronti a farvi la pelle! Un gameplay semplice e adrenalinico questi due fattori hanno sicuramente contribuito a far diventare Space Invaders un mito!

SPACE INVADERS



RECORD MONDIALE: 20.620

34. CHAMPIONSHIP LODE RUNNER

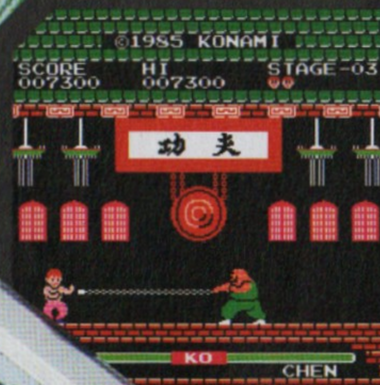


PRODUTTORE: HUDSON SOFT
DATA: 17/04/1985
GENERE: PUZZLE GAME
PREZZO: 4.500 YEN

Wii

Lode Runner
BY BRODERBUND SOFTWARE INC
1 PLAYER
2 PLAYERS
EDIT MODE
COPYRIGHT ©1983 DOUG SMITH
COPYRIGHT ©1984 HUDSON SOFT
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC

Giocatori che amate usare la testa, fatevi avanti. Se a prima vista Lode Runner può sembrare un platform, in realtà è un puzzle game piuttosto difficile. Bisogna fare attenzione ai nemici mentre si raccoglie l'oro, ma per arrivare bisogna "sciogliere" dei blocchi ed evitare di essere inseguiti. Inoltre, poiché i blocchi sciolti dopo un po' si rigenerano, bisogna evitare anche il minimo errore se non si vuole finire seppelliti vivi dai blocchi. Il gioco, senza dubbio un grande successo negli anni 80 (in Europa su Commodore 64), veniva considerato fin troppo reale per via della facilità con cui si può morire. Un classico da non perdere!



35. YIE-AR KUNG-FU

PRODUTTORE: KONAMI DATA: 22/04/1985
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Lo scopo di questo cult game è dirigersi verso la torre di Menma e sconfiggere il male. Oltre ai semplici calci e pugni abbiamo a disposizione diverse combinazioni ottenibili usando oltre ai pulsanti il tastierino numerico; calci volanti, calci bassi, spazzate… Molte più tecniche di quante ne avesse mai offerte un gioco del genere. Anche i nemici sono assai particolari: brandiscono bastoni o falci, sputano fuoco o svolazzano ignorando le leggi di gravità… E non è tutto: il quinto nemico, ad esempio, ha come attacco una spettacolare testata volante. In caso di vittoria il nostro personaggio si esibisce in una posa, poi si mette a ridere con una faccia assai buffa.





36. KEKKYOKU DAIBOKEN

PRODUTTORE: KONAMI DATA: 22/04/1985
GENERE: AZIONE PREZZO: 4.500 YEN



Si tratta di un gioco semplice che consiste nel raggiungere l'arrivo entro un limite di tempo evitando gli ostacoli. Eppure, una volta che si inizia a giocare si rimane incollati, dimenticandosi del passare del tempo. Volando per via di un elica montata sulla sua testa in puro stile Doraemon, bisogna evitare le foche.
Quando il pinguino cade in una buca e rimane stordito è veramente adorabile. Secondo noi Kekkyoku Daiboken ricorda uno dei titoli di lancio del Dreamcast: il semplice e un po' infantile PenPen Tricelon.

37. NINJA-KUN: MAJOU NO BOUKEN



PRODUTTORE: JALECO DATA: 10/05/1985
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500YEN



Il gioco è una conversione arcade dell'omonimo action game pieno di Ninja e combattenti che lanciano Shuriken. Per finire ogni livello bisogna eliminare tutti i nemici. In ogni stage c'è la possibilità di raccogliere una sfera di luce; raccogliendone tre si entra in un livello bonus.
Procedendo nei livelli appaiono nemici così forti che sconfiggerli sembra impossibile. La versione Famicom e quella originale arcade avevano due sistemi di controllo assai diversi, tant'è che sia i principianti che esperti della versione arcade sulla console della Nintendo giocavano quasi ad armi pari rendendo il gioco adatto ad un pubblico più vasto.

38. CHACK'N POP

PRODUTTORE: TAITO DATA: 24/05/1985
GENERE: AZIONE PREZZO: 4.500 YEN

Potremmo definirlo il progenitore di Bubble Bobble. Creato in versione arcade nel 1983 dalla Taito, Chack'n Pop non presenta grosse somiglianze a livello di gameplay con Bubble Bobble, ma è ricordato come il primo gioco in cui appaiano i Beluga (Monster) e gli Stoner (Mighta). Due dei mitici nemici mostriciattoli presenti in Bubble Bobble.
In ogni stage del gioco vi ritroverete a partire nell'angolo alto sinistro e dovrete attraversare il quadro raggiungendo l'angolo alto a destra dello schermo. Prima che possiate scappare dallo stage dovrete raccogliere i cuori contenuti nelle gabbie per passare allo stage successivo. Come armi potrete utilizzare delle bombe per eliminare i nemici e aprire le gabbie. Potrete utilizzare al massimo due bombe contemporaneamente.



39. DIG DUG

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 04/06/1985
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Anche se Dig Dug non ha raggiunto la notorietà del mitico Pacman, questo classico ha un posto speciale nel cuore di tutti i videogiocatori del mondo. Questo titolo è stato portato su quasi tutte le console e i microcompuer a 8bit. L'arena di gioco sotterranea inizialmente è riempita di terra, tranne pochi cunicoli e una piccola striscia nera in alto che rappresenta la superficie. Il giocatore controlla Dig Dug: un omino dotato di una speciale trivella in grado di muoversi nelle 4 direzioni e di scavare cunicoli nella terra (il suo vero nome è Taizo Horii: padre di Susumu Hori protagonista della serie Mr. Driller). Per scavare basta muovere il joystick come se si camminasse (scavando la velocità di movimento si riduce leggermente). Per terminare gli stage bisogna eliminare tutti i nemici presenti (i Pookas, i mitici pomodori con lgli occhiali gialli e i Fygars, draghetti verdi sputafuoco). I nemici da un livello all'altro aumentano in numero e in velocità.





40. FLAPPY

PRODUTTORE: DB-SOFT DATA: 14/06/1985
GENERE: PUZZLE PREZZO: 5.500 YEN

Flappy è un puzzle game dove il giocatore dovrà utilizzare una piccola creatura per muovere dei massi e riuscire a portare la roccia blu sulla piattaforma dello stesso colore. Nei vari livelli (200 in tutto) troveremo vari nemici a ostacolarci e dovremo evitarli cercando quando possibile di schiacciarli sotto i massi. Il gameplay consiste nello spostare le roccie rosse in maniera tale da creare una strada per far arrivare la roccia blu sulla piattaforma blu. Stage dopo stage le cose si complicheranno sia per numero di nemici che per difficoltà. Flappy durante il gioco potrà utilizzare delle freccie che paralizzeranno per alcuni secondi i nemici e vi daranno il tempo di spostare tranquillamente le roccie. Premendo select potrete nella schermata delle opzioni potrete scegliere fra tre differenti musiche di sottofondo e attivare modalità a due giocatori.



RETROGAME:

PC ENGINE

LA CONSOLE NEC A 8BIT

IL PC ENGINE HA ORIGINE DA UN PROGETTO DELLA SOFTWARE HOUSE HUDSON E LA NEC. LA COLLABORAZIONE NACQUE PERCHE' LA HUDSON CERCAVA UN PARTNER PER LO SVILUPPO HARDWARE E LA NEC UNA SOCIETA' CHE LA FACESSE ENTRARE NEL FIORENTE MERCATO DEI VIDEOGAMES

1988



09. YUU YUU JINSEI

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 22/4/1988 GENERE: TABLE PREZZO: 4.500 YEN

"Traguardi - Il gioco della vita": in Giappone il successo di questo gioco da tavolo è stato così dilagante e travolgente che da aver spinto la Hudson a crearne una versione per PCE!
A turno i giocatori girano una ruota numerata dal numero 1 al numero 10 e ci si sposta sul tabellone-schermo che ha le sembianze di una città in miniatura che ricrea le situazioni principali nella vita di una persona: la laurea, il matrimonio, il lavoro, ecc... Viene proclamato vincitore chi ha accumulato più danaro durante la partita. La grande novità di "Yuu Yuu Jinsei" sta nel fatto che per la prima volta si pensa ad un gioco per console che simuli i giochi da tavolo, la cui peculiarità è la possibilità di giocare in più persone! Fino a quel momento le console avevano solo due porte di uscita per un massimo di due giocatori, invece al PCEngine si può collegare il Multitap che permette di utilizzare fino a 4 joy-pad!

10. PRO YAKYUU WORLD

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 20/5/1988 GENERE: SPORT
PREZZO: 4.500 YEN

Lo sport nazionale giapponese è il baseball e in quegli anni ogni console aveva almeno una propria versione dell'ormai leggendario "Pro Yakyuu World Stadium" uscito per Famicom nel 1986.
Anche la versione per PCE del 1988 non si discosta dall'originale. I comandi sono molto semplici: il giocatore a turno lancia e batte. C'è da dire però che rispetto all'originale per Famicom la grafica della versione PC-Engine è nettamente superiore e ha dei colori più vivi grazie ovviamente alla potenza di cui è dotato il PC-Engine.
Proprio sui colori si basano le uniche modifiche al gioco: sono cambiati i colori di alcune uniformi e su alcune sono state inserite delle righe verticali per rendere più differenti i vari team (questo fa un po' sorridere pensando ai titoli sportivi di oggi).





RECORD MONDIALE: 999.800

11. R-TYPE II

Wii

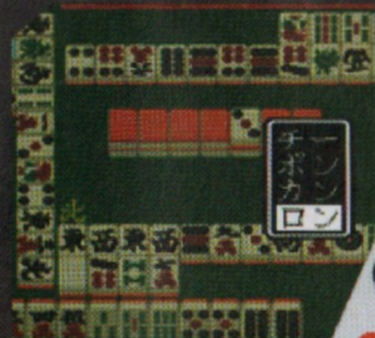
PRODUTTORE: HUDSON DATA: 03/06/1988 GENERE: SHOOTING
PREZZO: 4.900 YEN

Il secondo episodio dell'amata saga "R-Type", "R-Type II" per PCE presenta i rimanenti 4 stages della versione Arcade che non avevano trovato spazio nella cartuccia di R-Type 1. Il gioco si sviluppa sempre nello stesso modo (shoot'em up a scorrimento orizzontale) ma stavolta sono state apportate alcune novità come la presenza di un nuovo mostro alla fine del secondo quadro, ideato dalla Hudson esclusivamente per il PC-Engine! Inoltre sono state aggiunte nuove armi come laser e missili terra. Un'altra grande novità vera novità sta nel poter utilizzare la navetta super potenziata usata nella battaglia finale contro Bydo nel primo episodio della saga inserendo una password che compariva nella schermata finale di "R-Type I"! Una vera e propria chicca per tutti i gamers amanti del mitico shooter della Hudson!

12. SENGOKU MAHJONG

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 08/07/1988 GENERE: TABLE GAME
PREZZO: 4.900 YEN

Il fascino del lontano Sol Levante, dei nobili samurai e delle loro memorabili battaglie! Questa è la variante per PCE del noto gioco da tavola diventato precedentemente anche gioco Famicom che vi permette di sfidare i più celebri samurai del Giappone in una "battaglia" a pedine! Le regole sono quelle del normale Mahjong (solo che purtoppo non ci sono le solite belle donnine dei mahjong game ma nobili e prodi samurai), ad ogni turno si scartano le tegole che non servono a formare la combinazione vincente e così via. È necessario fare attenzione perché il pezzo scartato può essere determinante per l'avversario che può raccoglierlo per concludere una combinazione che deve tirare giù sul tavolo. Quindi prima di scartare tenete d'occhio anche gli scarti dei vostri avversari e memorizzate le possibili mosse per vincere la vostra battaglia!



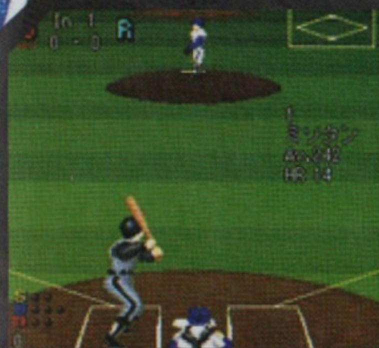
13. GALAGA '88

PRODUTTORE: NAMCO **DATA:** 15/07/1988 **GENERE:** SHOOTING
PREZZO: 4.900 YEN

Quarto capitolo della saga di Galaga, (nata in casa Namco nel 1981). Si tratta di uno shooting game schermo verticale nel quale si controlla una navicella con lo scopo di abbattere un'armata di alieni dall'aspetto insettiforme. La grafica di gioco viene notevolemtne sviluppata rispetto ai suoi predecessori ma la navicella perde la possibilità di muoversi in verticale. Per incrementare la propria potenza di fuoco è possibile ottenere la "nave tripla" grazie a delle capsule piazzate in alcuni punti tra i vari livelli. Tra di essi, ne esiste uno bonus chiamato Galactic Dancing (questo nome è dovuto al fatto che i nemici entrano in scena come se danzassero) nel quale, basta limitarsi a non fare assolutamente nulla per ottenere decine di migliaia di punti. Chiaramente, non poteva mancare il boss da eliminare alla fine di ogni livello...



RECORD MONDIALE: 1.171.590

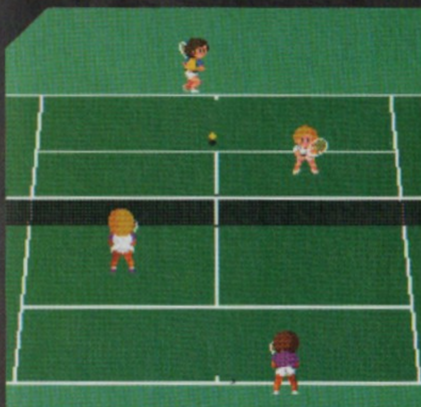


14. POWER LEAGUE

PRODUTTORE: HUDSON **DATA:** 24/07/1988
GENERE: SPORT **PREZZO:** 4.900 YEN

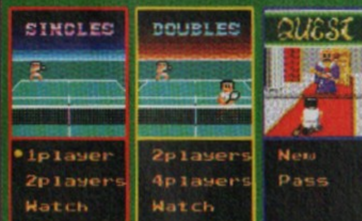
Dal 1988 al 1998 verranno sfornati ben 13 giochi dedicati a questa serie per varie piattaforme. Bisogna ricordare che in Giappone il baseball è popolare tanto quanto da noi lo è il calcio e anche questo fattore spiega il successo di questo titolo. Una delle particolarità di Power League è che tutti i giocatori in battuta assumono la posizione di difesa detta Kan'nushi. Inoltre è possibile creare una squadra composta dagli All Stars della lega di baseball giapponese per poter impersonare i beniamini (che per noi non lo sono affatto) delle squadre più famose.
In Power League 3 sempre per PCE c'è la possibilità di creare una prorpia squadra con giocatori completamente originali. Per l'epoca, si trattava di un videogioco davvero ambizioso.

15. WORLD TENNIS PRO COURT



PRODUTTORE: NEC **DATA:** 11/08/1988
GENERE: SPORT **PREZZO:** 4.900 YEN

Prima simulazione del tennis per PC Engine uscita nel 1998. L'anno precedente era uscita la versione Famicon con il titolo Family Tennis. Inserita la cartuccia nella console (o caricata la rom nell'emulatore), la prima cosa da fare è quella di scegliere uno dei 20 personaggi disponibili, dai nomi fantasiosi (per non dire ridicoli) come Bunbun, Kitkats, Skoncio o Condor. Tra l'altro sono selezionabili nel gruppo anche due robottini tirati fuori a forza da Star Wars di nome Q2-C2 e Q3-C3. avrete anche la possibilità di sfidare un vostro amico oppure di sfidare in coppia, assieme a lui, il computer. Si possono anche scegliere vari tipi di campi come terra battuta o erba. Una volta selezionate le modalità di gioco non vi resta che impugnare il joypad e dare sfogo al vostro estro tennistico. Nel suo successore, uscito 5 anni dopo come arcade, dal titolo Super World Court si può giocare anche in quattro grazie al Multitap.



16. MAJIN EIYUDEN WATARU

PRODUTTORE: HUDSON **DATA:** 30/08/1988
GENERE: ACTION **PREZZO:** 4.900 YEN

Probabilmente, alla maggior parte dei lettori questo titolo non dirà niente ma stiamo parlando di un gioco ispirato all'omonima serie animata prodotta dalla Sunrise nel 1988. Il protagonista di questa storia è Wataru: un ragazzino di quarta elementare che un giorno viene prescelto come guerriero in un mondo magico. Si ritroverà così ad affrontare nemici sempre più forti (e sempre più buffi) a bordo di un robot Super Deformed. Il successo di questo anime fu tale che 2 anni dopo uscì Wataru 2 e nel 1997 una terza serie. Inoltre la Takara, sponsor della serie, produsse una montagna di modellini. Lungo la sua strada, il prode Wataru incontrerà tanti avversari apparsi anche nell'anime che dovrete sconfiggere uno dopo l'altro. La colonna sonora è perfetta con molti brani ripresi direttamente dalla serie televisiva.
Se siete fan dei manga e degli anime anni 80 non potete farvelo sfuggire!!



17. ALIEN CRUSH

PRODUTTORE: NAXAT DATA: 14/09/1988
GENERE: FLIPPER PREZZO: 5.500 YEN

Wii

Amate i vecchi flipper con ambientazioni in stile Alien? Allora avete trovato il gioco giusto per voi! Alien Crush è il tipico flipper e quindi il nostro obiettivo è quello di far rimanere in gioco la pallina per il maggior tempo possibile e contemporaneamente ottenere il punteggio più alto. Ogni tanto si guadagnano delle Extra ball in base al punteggio raggiunto e ad alcuni tricks. Il livello di dettaglio nel disegno degli alieni che compaiono sullo schermo è molto elevato e sicuramente colpisce per via della grafica di maggiore impatto rispetto a quella dei flipper a 8bit per le altre console. Anche la colonna sonora non vi lascerà certo delusi adattandosi perfettamente all'atmosfera del gioco. Il flipper è diviso in due schermate e di volta in volta viene visualizzata la metà in cui si trova la pallina in quel momento. Nel gioco sono presenti anche alcuni livelli bonus nei quali dovrete distruggere diversi nemici per guadagnare punti extra. Come nei flipper veri è possibile scuotere il campo di gioco, ma fate attenzione se lo scuoterete troppo correrete il rischio di mandare in TILT (che nostalgia ripensare a quando si prendevano a calci i vecchi flipper della Zaccaria quando andavano in Tilt con troppa facilità). All'inizio del gioco è possiible seleziona due differenti colonne sonore ("Lunar Eclipse" o "Demon's Undulate") e decidere la velocità del gioco. Il vero punto di forza di questo titolo Naxat è la giocabilità. Per chi non potesse rispolverare la vecchia cartuccia del PC-Engine Alien Crush è disponibile anche per la Virtual Console del Wii (al prezzo di 600 Wii point).



RECORD MONDIALE: 999.999.999


2
2000
x1

RETROGAME:

SUPER FAMICOM

LA CONSOLE NINTENDO 16BIT

1991

NELL'AGOSTO DEL 1991 IL SUPER FAMICOM E' STATO LANCIATO IN AMERICA CON IL NOME DI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM E UN DESIGN RIDISEGNATO E ADATTATO AI GUSTI DEL PUBBLICO AMERICANO.





10. HOLE IN ONE

PRODUTTORE: HALLAB INC DATA: 23/02/1991
GENERE: SPORT PREZZO: 8.900 YEN

Il primo titolo per Super Famicom del 1991 apre la strada ad un genere ancora assente nel repertorio Super Famicom: il golf che è uno degli sport più popolari in Giappone. Hole in one è dedicato a uno dei più grandi campioni nipponici di golf: Jambo Oozaki. Sono disponibili svariate modalità di gioco: dallo stroke, al tournement, fino al VS Jambo (in cui il giocatore sfida in una partita a due il grande campione)! La semplicità di gioco permette divertimento assicurato anche ai principianti che non conoscono il green...



11. BIG RUN 4WD CHALLANGE

PRODUTTORE: JALECO DATA: 20/03/1991 GENERE: RACING
PREZZO: 8.700 YEN

Big Run è un arcade game di guida prodotto dalla Jaleco nel 1989 e poi covertito per Super Famicom due anni dopo. In Big Run prenderete parte a una gara di really stile Parigi Dakar, guidando la vostra macchina ad altissime velocità fra diverse varietà di scenari passando dalle colline di Tripoli fino ad arrivare al torrido deserto africano del Sahara. La macchina ha due marce, alta e bassa. Lo scopo del gioco è attraversare 11 stage alla massima velocità possibile, prima che il tempo scada fra un lap e l'altro in modo da qualificarsi per lo stage successivo. All'inizio del gioco vi verrà chiesto di selezione uno sponsor per la vostra macchina un navigatore che vi avvertirà delle curve più pericolose, un supporter e un meccanico.
Una volta formato il vostro team sarete pronti a iniziare la vostra gara. Durante la corsa potrete chiamare il supporto meccanico in qualunque punto della tappa (anche se questo vi costerà secondi preziosi).
Un racing game che si distingue per alcuni particolari come la macchina che si inclina quando passa sopra i piccoli dossi e i lunghi salti fra una duna e l'altra negli stage desertici!





RECORD MONDIALE: 3.789.900

12. DARIUS TWIN



PRODUTTORE: TAITO DATA: 29/03/1991 GENERE: SHOOTING
PREZZO: 8.500 YEN

Molto tempo fa in una galassia lontana, lontana, i pacifici abitanti del pianeta Darius sono stati attaccati dalle forze del malavagio Belser. Alcuni secoli dopo, i discendenti dei rifugiati del pianeta Darius decidono di combattere ancora una volta contro le forze di Belser inviando due dei loro più evoluti caccia da combattimento: i Silver Hawk.
Darius Twin ha un totale di 12 stage, per finire il gioco dovrete superarne 7. Ogni volta che superate un pianeta potrete scegliere fra due differenti stage.
I tre armamenti principali delle Silver Hawk sono: Laser, Sidearm Shots e Shields.
I laser sono potenziabili tramite i power up rossi, i Sidearms con quelli verdi e gli Shields con i power up blu. La Taito per questo capitolo non ha realizzato un porting dall'arcade di Darius ma ha realizzato il gioco esclusivamente per il Super Famicom, imperdibile!

13. AUGUSTA GOLF

PRODUTTORE: T&E SOFT DATA: 05/04/91 GENERE: SPORT
PREZZO: 9. 800YEN



Il secondo gioco di golf per SF del 1991 è targato T&E Soft ed è un ottimo simulatore ancora oggi giocabilissimo (ndr ancora di più se giocato su una PSP con uno schermo che ne migliora la visualizzazione).
Il gioco sfrutta il Mode 7. Durante la visuale in prima persona potrete direzionare la visuale sul campo, poi tramite tre differenti passaggi potrete eseguire il tiro. Il primo è la scelta della direzione che offre la possibilità di alzare la visuale e spostarsi a destra e sinistra. Nella seconda sceglierete la mazza fra un set di 15 differenti modelli. Terza ed ultima finestra per decidere la potenza e la direzione del tiro.





14. ULTRAMAN

PRODUTTORE: BANDAI DATA: 06/04/1991 GENERE: PICCHIADURO
PREZZO: 7.800 YEN

Questo titolo prodotto dalla Bandai è ispirato alla serie televisiva Ultraman "Towards the Future" (prodotta nel 1990 in 13 episodi) dove il nostro amato Ultraman salvava per l'ennesima volta il Giappone. Il gioco è un picchiaduro bidimensionale dove vi troverete a combattere contro dinosauri alieni di grandi dimensioni. Non si tratta di un capolavoro (una volta i giochi Bandai non erano certo sinonimo di qualità) ma la grafica è accattivante (almeno per l'epoca) e gli sprite ben animati. Per vincere e abbattere i nemici bisogna prima far esaurire l'energia del vostro avversario e poi sferrare il colpo speciale finale che se non portato a segno permetterà al mostro di recuperare energia... Le "super mosse" di Ultraman sono 4, più si procede nel gioco e più energia dovrete accumulare per usare le "super final".

15. SIM CITY

Wii



PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 26/04/1991 GENERE: SIMULATOR
PREZZO: 8.000 YEN

Sim city uscito originariamente per PC fu convertito anche sul 16bit Nintendo. Si tratta di un simulatore di sviluppo urbano in cui è possiible gestire la vostra città costruendo e demolendo edifici, stanziando fondi per la tutela dei cittadini, organizzando le forze di Polizia, rendendola insomma la città ideale in cui vivere.
La visuale del gioco è dall'alto e potrebbe scoraggiare i neofiti delle simulazioni rispetto ai nuovi capitoli di Sim City che hanno una grafica molto più accattivante e coinvolgente. Questa versione del simulatore di Will Wright rimane comunque una pietra miliare della storia videoludica. Il gioco è disponibile anche per la Virtual Console Nintendo al prezzo di 800 Wii point.
La Virtual Console è un'ottima scelta per rivivere vecchio giochi, ma forse per titoli un po' datati come questo forse è meglio acquistare i nuovi capitoli.

16. SUPER PROFESSIONAL BASEBALL

PRODUTTORE: JALECO DATA: 17/05/91 GENERE: SPORT PREZZO: 8. 700YEN



Super Professional Baseball è senza dubbio un'ottimo gioco di baseball.
Il gameplay del gioco è molto divertente. Durante l'azione è possibile fare sostituzioni dei giocatori, modificare il team, rubare le basi, colpire con la mazza, insomma proprio tutto quello che potrebbe servire fare durante una partita di baseball. Sono presenti un buon numero di team selezionabili e ci sono decine di campioni da affrontare. Le skill di ogni giocatore sono differenti l'uno dall'altro, scegliere quello giusto è essenziale. Quando un giocatore sarà stanco le sue skill caleranno e dovrete sostituirlo. Se amate i videogiochi di baseball non potete lasciarvi sfuggire questo ottimo titolo del Super Famicom!



17. DRAKKHEN

PRODUTTORE: DATA EAST DATA: 24/05/1991
GENERE: RPG PREZZO: 8.500 YEN



Il vostro gruppo di avventurieri vaga su un'isola dominata da principi drago nel tentativo di non far avverare una nefasta profezia.
L'esplorazione dell'isola avvenie in visuale soggettiva ma, durante i combattimenti e le esplorazioni degli interni, la visuale passa a una prospettiva più classica che vi permetteva di pilotare i vostri quattro personaggi. I ritratti dei personaggi mostravano tutto l'equipaggiamento che indossavano e le animazioni di mostri e magie abbondano.
Le battaglie ricordano quelle della serie di Fantasy Stars della Sega a parte quando i personaggi appaiono sullo schermo nel momento dell'attacco.

18. GADYURIN

PRODUTTORE: SETA DATA: 28/05/1991
GENERE: RPG PREZZO: 8.800 YEN



Il protagonista di Gadyurin si chiama Ryu ed è partito con una nave spaziale per l'esplorazione dello spazio. La storia inizia quando astronave di Ryu viene attaccata da delle forme di vita aliene che vogliono conquistare il pianeta Gadyurin. Ogni volta che ingaggerete un bombattimento livello dei vostri personaggi salirà, potrete usare diverse armi, gemme, pozioni che vi aiuteranno a proseguire la vostra avventura. Fra le opzioni di attacco ne troviamo una che abbassa la percentuale della parata ma risponde con un'attacco dopo aver subito il colpo (come nei vari capitoli della saga Super Robot Taisen).



19. WANDERERS FROM YS III

PRODUTTORE: FALCOM DATA: 21/06/1991 PREZZO: 8.700 YEN

Dalla Falcom storica software house giapponese specializzata nella produzione di RPG arriva Ys III. In questo nuovo capitolo della saga di Ys la grafica è cambiata e passa dalla vecchia visuale dall'alto a quella di un platform/action a scorrimento orizzontale. Anche la fase dei combattimenti ha subito un restyle rispetto agli episodi precedenti. Ora il giocatore dovrà premere i bottoni perché Adol usi la sua spada contro i nemici. Inoltre è stato aggiunto il ring system: Adol potrà acquisire poteri e attacchi differenti a seconda degli anelli indossati. Ys III è stato prodotto per PC Engine Super CD-Rom², Megadrive, Super Famicom e Playstation2 con remake uscito nel 2005. Un grande RPG godibile in inglese nella versione Super Nintendo (e Genesis/Megadrive).

1989

RETROGAME:

SEGA MEGA DRIVE

LA CONSOLE 16BIT SEGA

DAL 1988 AL 1990 IL SEGA MEGADRIVE E' STATA L'UNICA CONSOLE A 16-BIT PRESENTE SUL MERCATO MONDIALE (PRIMA DELL'USCITA DEL SUPER FAMICOM NEL DICEMBRE DEL 1990).

9. THUNDER FORCE II

PRODUTTORE: TECHNO SOFT DATA: 15/06/1989
GENERE: SHOOTING PREZZO: 5.800 YEN



Shoot'em up game ideato nel 1988 per l'X68000 (che ai tempi veniva definito "il miglior computer per videogiochi" grazie ai porting perfetti da arcade a computer) poi portato sul Megadrive riscuotendo ugualmente un enorme successo.
L'obiettivo principale è quello di superare i 5 livelli del pianeta alieno Nepyura. Tutti i livelli sono in top view con una visuale dall'alto (nella parte dedicata alla distruzione dei 4 difensori) e in side view durante il combattimento con i boss finali di ogni livello.

RECORD MONDIALE: 3.085.430

10. SHIN HOKUTO NO KEN



PRODUTTORE: SEGA DATA: 01/07/1989
GENERE: ACTION PREZZO: 5.800 YEN

Sequel sfortunato, destinato a vivere nell'ombra del precursore uscito per Mark III, questo "Hokuto no Ken" per Mega Drive non ha raccolto grandi consensi dal pubblico giapponese anche se in occidente è diventato un cult. Impegnato nel salvataggio di Lynn, rapita da Kaiou, le performance durante li combattimenti dell'immortale Ken non sono questa volta il massimo e si finisce spesso con il soccombere davanti a Raul, Falco e compagni. Insomma Ken, questa volta non hai fatto onore alle sette stelle di Hokuto! Piccola parentesi deludente per i fan di questa saga ormai entrata nella leggenda.



11. WORLD CUP SOCCER



PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/07/1989 GENERE: SPORT
PREZZO: 5.800 YEN

Primo colpo tirato a segno per il Mega Drive nell'ambito dei titoli sportivi dedicati al calcio. La visuale è in top view, ossia dall'alto, talmente dall'alto e talmente perpendicolare al campo che i giocatori si limitano ad apparire come tante piccole teste nere contornate da un accenno di spalle, rendendo non proprio immediato il riconoscimento del colore della maglia delle due squadre. Troppo obsoleto per chi è ormai abituato ai giochi di calcio moderni, ma il buon sangue di "World Cup Soccer" verrà poi ereditato dalla serie postuma "J League Pro Striker". Discreta la giocabilità e la possibilità di eseguire il tiro in rovesciata che ai tempi veniva considerata quasi una super mossa...

12. DAI MAKAIMURA

PRODUTTORE: SEGA DATA: 03/08/1989 GENERE: ACTION PREZZO: 5.800YEN

Dall'arcade game della Capcom che ai tempi spopolò in tutte le sale giochi, la Sega realizza un porting davvero interessante e memorabile nel suo genere. Basti notare che il titolo "Dai Makaimura" (Ghouls 'n Ghosts in occidente) non fa pensare ad un semplice seguito di "Makaimura", titolo di successo del 1985 prodotto per diverse piattaforme, ma è per l'appunto "Dai" ovvero "grande". In effetti il mondo demoniaco in cui Arthur dovrà farsi strada per salvare la principessa è molto più intricato di prima, con boss ingigantiti e field ancora più complessi. Insomma non un seguito, ma un evoluzione del primo "Makaimura".
Il risultato è a dir poco eccellente, non per niente nel cast di questo titolo figura ancora una volta il nome di Yuuji Naka il quale, innamoratosi di "Dai Makaimura" durante la sua presentazione all'AOU Show (Arcade Operator's Union Show) del 1988, lo volle subito produrre per Mega Drive.



RECORD MONDIALE: 6.195.100

13. OZAKI NAOMICHI NO SUPER MASTERS

PRODUTTORE: SEGA DATA: 09/09/1989 GENERE: SPORT
PREZZO: 5.800 YEN

Ma chi è Ozaki Naomichi? Completamente sconosiuto in Europa, Ozaki è uno dei più grandi campione di della storia del golf nipponica.
Questo è il primo videogioco dedicato al mondo del golf nella storia del Megadrive. Si può giocare in due, contro il computer e c'è anche la modalità allenamento per prendere confidenza con le mazze. Nella modalità torneo sono presenti i nomi più famosi del golf giapponese ma è anche possibile prendere parte alla competizione iscrivendosi utilizzando il proprio nome.



14. SUPER HYDLIDE

PRODUTTORE: ASMIK DATA: 06/10/1989 GENERE: RPG
PREZZO: 5.800 YEN

Questo RPG rappresenta la trasposizione del videogioco Hydlide 3 per PC e seguita poi dal porting su Famicom. I programmatori ci tenevano molto a conferire un forte realismo al gioco e dopo averlo provato si può affermare senza ombra di dubbio che ci tenevano un po' troppo! Durante questa avventura il protagonista guadagna delle monete e più ne porta troppe addosso più risulta estremamente difficile farlo muovere. E non finisce qui, se non mandate a riposare il vostro personaggio per più di 23 ore comincia a borbottare frasi del tipo: che sonno... Oltretutto a risentirne è anche la sua capacità di combattimento. Se dovesse saltare anche solo un singolo pasto, eccolo di nuovo a lamentarsi col livello della forza in calo. Da queste descrizioni si fa fatica a considerarlo un prode combattente...

15 . SUPER HANG ON

PRODUTTORE: SEGA DATA: 06/10/89
GENERE: RACING PREZZO: 5. 800 YEN

Celeberrimo videogioco, seguito del fortunato Hang-on prodotto dalla Sega nel 1985. Il particolare cabinato per le sale giochi fece epoca. Si saliva davvero in sella ad una moto e durante la gara si sentivano le vibrazioni dovute all'accelerazione. Su quei cabinati si è seduta un'intera generazione di futuri motociclisti. La moto del cabinato però per i bambini a volte era troppo grossa. C'era anche una versione per il Mark III ma bastava che si sfiorasse appena la moto di un avversario che subito si saltava in aria. Quindi è grazie alla versione per Mega Drive che è entrato a tutta velocità nelle case degli appassionati che ne rimasero estasiati. Pur privato del suo ingombrante cabinato, il divertimento non diminuiva affatto e sembrava veramente di giocare con l'arcade.
Una trick divertente è che tenendo premuto il pulsante per l'accelerazione si riusciva a superare la velocità di mach 1!



RECORD MONDIALE: 40.919.500



16. RAMBO III

PRODUTTORE: SEGA DATA: 21/10/1989
GENERE: SPORT PREZZO: 5.500 YEN

Come avrete capito dal titolo, si tratta della trasposizione ludica del terzo capitolo della saga di Rambo. In questa missione Rambo viene spedito in Afghanistan per combattere l'esercito sovietico che aveva invaso illegalmente il paese (erano altri tempi). I boss di fine livello sono carri armati o elicotteri che il protagonista affronterà a colpi di arco e frecce. Chiaramente non poteva mancare il suo inseparabile coltello per gli immancabili combattimenti corpo a corpo.



RECORD MONDIALE: 1.280.100



RECORD MONDIALE: 1. 694. 100

17. FORGOTTEN WORLD

PRODUTTORE: SEGA DATA: 18/11/1989
GENERE: SHOOTING PREZZO: 6.000 YEN

Gioco creato dalla Capcom nel 1988 e passato poi alla Sega nell'anno successivo. Il titolo dell'edizione arcade è Lost World. I protagonisti di questo gioco sono due bestioni muscolosi che dovranno farsi largo a suon di colpi di arma da fuoco. È quindi possibile giocarci contemporaneamente in due. Durante gli scontri, è necessario fare attenzione a schivare proiettili che arrivano persino da dietro. Per far girare a desta e a sinistra il proprio personaggio, sarà necessario premere rispettivamente i pulsanti C e A.



18. KUJAKUO 2



PRODUTTORE: SEGA DATA: 25/11/1989 GENERE: ACTION
PREZZO: 6.000 YEN

Il gioco in questione è tratto dal manga Kujaku che è stato pubblicato sul settimanale Young Jump alla fine degli anni 80. Si tratta di una storia che miscela sapientemente fantascienza, occulto e azione assieme con scene dal gusto erotico/grottesco.
Il protagonista si chiama Kujaku ed è un monaco esorcista dotato dei poteri della divinità buddista Kujaku My, sterminatore di mostri.
Da un certo punto di vista, può essere visto come un "calderone" religioso, un esempio è la presenza di Lucifero. Ne è stata realizzata anche una pregevole mini serie di OAV editi anche in Italia da Yamato Video. Passiamo ora al gioco vero e proprio. È curioso notare come nel titolo compaia il numero 2 nonostante questo sia il primo gioco realizzato su questa storia per il mega drive. Anche se in effetti sul Sega Mark III, predecessore del mega drive, era già comparso un gioco che aveva come oggetto le avventure di Kujaku. I nemici da affrontare hanno l'aspetto di slime e zombie e per neutralizzarli, il nostro esorcista potrà contare su diverse tecniche.
Le scene grottesche tipiche del manga vengono mostrate tra un livello e l'altro. Il design del gioco, così come le tecniche del protagonista, fanno respirare al giocatore le atmosfere presenti nell'opera originale.

19. THE SUPER SHINOBI

PRODUTTORE: SEGA DATA: 02/12/1989
GENERE: ACTION PREZZO: 6.000 YEN

Il miglior gioco sui ninja creato dalla Sega! Super Shinobi era già stato protato su Mark III (Sega Master System) ma la versione mega drive rende veramente giustizia a questo arcade.
Si tratta di un gioco di scorrimento orizzontale, nel quale il nostro coraggioso Shinobi dovrà sopravvivere a numerose prove. In questo gioco il salto ha un'importanza fondamentale. Si salta per evitare il colpo e per lanciare dall'alto i propri colpi. Se non si è in grado di far saltare il protagonista è impossibile riuscire in questo gioco. Fra le tecniche utilizzabili ci sono l'Hass Shuriken che consiste nel lanciare 8 lame contemporaneamente (le lame non sono infinite) e il "Mijin no jutsu" che consiste nel farsi esplodere contro l'avversario infliggendogli pesanti danni.
Fra i nemici ci sono donne ninja travestite da monache, maestri di kung-fu, mostri e addirittura un sosia di Spider Man! Una combriccola degna di uno dei B Movie tanto amati da Quenti Tarantino!



RECORD MONDIALE: 887.800

20. TATSUJIN

PRODUTTORE: SEGA DATA: 09/12/1989
GENERE: SHOOTING PREZZO: 6.000 YEN
RECORD MONDIALE: 3.331.050

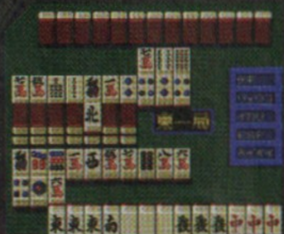


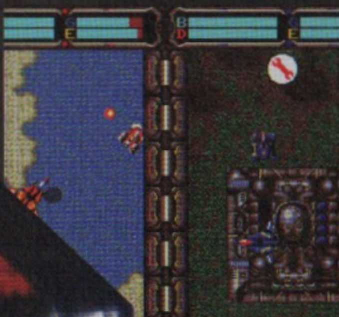
Anche questa volta la Sega decise di trapiantare sul megadrive un gioco di grande successo nelle sala giochi. Stiamo parlando di TATSUJIN uno spara tutto a scorrimento verticale nel quale impersoniamo un'astronave dal grilletto facile. Molti giochi successivi di shooting si sono basati su questo titolo seminale che, possiamo dire senza ombra di dubbio, ha fatto la storia dei videogame.
Si possono utilizzare tantissime armi dai nomi fantasiosi come gli Shoot, i Thunder laser e il Tatsujin Beam. Uno dei pregi è la notevbole longevità di questo titolo che non annoia anche dopo tante partite. Anche la grafica è davvero accattivante; un ottimo lavoro di game design. In Giappone Tatsujin è stato un vero evento e c'erano gamers che per settimane non facevano altro che giocarci, mangiare, giocarci, dormire, giocarci etc...

21. MAH-JONG COP "RYUU"

PRODUTTORE: SEGA DATA: 14/12/1989
GENERE: TABLE GAME PREZZO: 5.500 YEN

Questo titolo può essere considerato come la continuazione del arcade Sukeban Janshi Ryko. Si tratta del primo gioco di mahjong uscito per il Mega Drive. Il protagonista è un poliziotto che lotta contro la famiglia di Yakuza Harakai a colpi di partite di mah jong. Ebbene sì, nasce una nuova frontiera per la lotta contro il crimine... Trattandosi di un gioco per il megadrive e quindi rivolto a giocatori di tutte le età, non troverete scene "hentai" tipiche dei giochi di questo genere.
La maggior parte dei rivali è composta da star di Hollywood e anche qualche ragazza sexy.
Il gioco risulta particolarmente difficile in alcuni punti; in questo la Sega non è stata molto indulgente con i suoi giocatori. Quindi gli esperti di Mah-jong troveranno pane per i loro denti...





22. HERZOG ZWEI

PRODUTTORE: TECNOSOFT DATA: 15/12/1989 GENERE: SIMULATION
PREZZO: 6.800 YEN

Uno dei più famosi giochi della Tecnosoft. Si tratta di un RTS; Real Time Strategy. È il seguito di Herzog per l'MSX. Lo scopo del gioco è farsi strada con le proprie unità neutralizzando l'esercito nemico. I Giappone il suo successo fu contenuto, ma quando arrivò in America per il Genesis (Mega drive) ottenne un insperato successo.
Viene anche definitio l'anello mancante degli RTS. Anzi, già in esso erano presenti tutte le regole di base di questo genere di videogiochi. Uno dei modi più divertenti per giocarci è sfidare un altro giocatore. L'unico svantaggio di questa modalità è quello che lo schermo viene diviso in due parti rendendo più scomoda la visuale.
Quando uscì il modulo di espansione 32X della Sega era partita la realizzazione di un nuovo Herzog per questo progetto non vide mai la luce.

VIDEOGAME MUSIC

Continua il nostro viaggio nella storia della musica dei videogiochi con il chip sonoro PCM (che rese possibile una fedele riproduzione dei suoni) e con le soundtrack tratte da alcuni dei migliori videogiochi prodotti nel 1987.

Testo di Lisa Panari

LE ORIGINI DEL PCM

All'apice del suo splendore, il mondo della game music si imbatte nella tecnologia PCM (Pulse-code modulation): una rivoluzione che estende a trecentosessanta gradi la capacità espressiva di questo genere musicale grazie alla rappresentazione digitale di un segnale analogico (dove la grandezza del segnale è provata regolarmente a intervalli definiti e quantizzata in digitale). Ovviamente i sostenitori del sound analogico stile Moog o SID del Commodore 64 storceranno il naso, ma è innegabile che il PCM ha rappresentato un'evoluzione nel mondo della musica elettronica.
Ancora oggi il sound chip PCM è ampiamente adottato nei sintetizzatori moderni e dai sampler (campionatori) utilizzati dai musicisti moderni di qualunque genere musicale. Qualche lettore poco ferrato in materia si starà chiedendo cosa si intende per sampler o campionatore: detto in parole povere è uno strumento molto utile che permette di registrare qualsiasi tipo di suono, digitalizzarlo, salvarlo in memoria e riprodurlo fedelmente con l'aggiunta di un intervallo musicale, con una qualità di registrazione che può anche essere pari o superiore a quella dei CD (16bit di quantificazione / 44.1KHz di frequenza). Uno dei primi ostacoli in cui incappò il PCM nel corso della sua rapida ascesa fu l'elevato costo di produzione, dovuto alla enorme quantità di memoria necessaria per la registrazione dei suoni di lunga durata e di buona qualità, ma il costo era compensato dalla grandissima capacità espressiva (che era praticamente illimitata). Per questo motivo in passato il PCM venne frequentemente e soprattutto usato per la riproduzione della parte ritmica, limitata nei tempi di registrazione e nelle variazioni degli intervalli di suono. Ma con il progressivo sviluppo tecnologico che permise un considerevole aumento delle memorie digitali, il PCM cominciò ad essere utilizzato sempre più regolarmente nella riproduzione dei suoni di quei strumenti musicali fino ad allora non erano riproducibili con le limitate capacità dei generatori di suono PSG o FM. Caratteristici di questo primo periodo dell'introduzione del PCM sono **"A-JAX"** (1987, Konami) e **"Ninja Warriors"** (1988, Taito), che ben rendono l'idea della portata della rivoluzione annunciata dall'introduzione del sound chip PCM.
È infatti grazie a questo nuovo generatore di suono che abbiamo cominciato a sentire direttamente dalle nostre televisioni una serie di suoni che prima di allora potevamo ritrovare solo delle versioni arrangiate dei brani contenuti negli album di video game music, come cori di voci, strumenti a corda e chitarre distorte.
Se volgiamo lo sguardo alle console domestiche invece possiamo scorgere diversi tentativi di miglioramento nella riproduzione dei suoni, come l'adozione di un generatore FM a due operatori sul **Sega Mark III** a 8bit prodotto dalla Sega nel 1985 o sull'**MSX**, o ancora il sound chip chiamato SCC che la Konami sviluppò in collaborazione con la Yamaha proprio in quegli anni per l'**MSX**. Il chip SCC (Sound Custom Chip o Sound Creative Chip) è un generatore di suono montato all'interno di ogni cartuccia ROM prodotta dalla Konami dal 1987 in poi, composto da cinque canali autonomi nel volume e nella frequenza, ciascuno dei quali contiene una wave memory a 32 bit (per un totale di 128 bit, dato che il quarto e il quinto canale condividono la medesima memoria). Il suono in ciascun canale viene prodotto dividendo una singola onda di memoria in 32 parti mandate a loop, il che pone l'SCC su un gradino nettamente inferiore al PCM, ma comunque rivela la sua piena utilità nell'utilizzo combinato con il PSG in dotazione all'**MSX**, il quale grazie a tale unione riusciva a riprodurre contemporaneamente ben otto canali.
Nel 1987 altre rivoluzioni erano ormai alle porte: il **PC Engine** (NEC-HE) era dotato di un generatore di suono wave memory a sei canali, mentre il 1988 è l'anno del **Sega Mega Drive** a 16bit, dotato di un generatore Yamaha come sound chip principale (sei canali FM e un canale PCM) e quattro canali PSG come sound chip secondario. Con il contemporaneo decollo dei floppy per il **Disk System** del **Famicom** (1986, Nintendo) dotato di un Custom FM sound chip possiamo dire che la videogame music per le console domestiche cominciò a muovere i primi passi in quella che potremmo definire l'età dell'oro di questo genere musicale.
Ed ecco che nel 1988 arriviamo al primo CD-ROM per videogioco domestico (PC Engine). I vantaggi derivati dall'utilizzo di un sistema di memoria su CD sono chiaramente ovvi: estesa capacità di memoria e prezzi di produzione relativamente bassi. Oltretutto il CD-ROM consente la memorizzazione non solo di dati, ma anche di tracce audio, il che permise già da subito l'inserimento delle musiche create per i videogiochi direttamente sul supporto senza la necessità di riprogrammarle per renderle compatibili al tipo di cartuccia o dischetto. Inutile dire che in seguito all'introduzione del CD-ROM il panorama dell'intrattenimento video ludico domestico si colorò di migliaia di nuove sfumature.

LA GAME MUSIC AL SOMMO DELLA GLORIA

L'affermazione del PCM nella corrente principale dei generatori di suono in uso permise una graduale espansione dell'espressività musicale dei compositori, che sempre più riuscirono a dar forma alla loro immaginazione, favorendo così la diffusione in tutto il mondo di titoli passati alla storia per la loro varietà di elementi. Album in formato CD da menzionare in questo senso sono sicuramente **"Sega Game Music vol.1"** (1987, Alpha Music) e **"Namco Game Sound Express vol.1"** (1989, Victor Entertainment). Rappresentativa della nuova corrente fu la premiazione di "Selezione musicale sinfonica da **"Dragon Quest III – Soshite densetsu e"** (1989, Bandai Music Entertainment) che conseguì un record di vendita miracoloso per i tempi. Ad un'attenta analisi notiamo che l'età dell'oro della game music corrisponde

Uno dei database di gamemusic più interessanti della rete: www.gmronline.com

esattamente con il boom dei videogiochi in generale, in particolar modo con gli shooting game da sala giochi. Titoli come **"Darius"** (1987, Taito), **"Dragon Spirit"** (1987, Namco), **"Gradius II"** (1988, Konami) o giochi come l'ormai leggendario **"Tetris"** (1989, Sega) o ancora **"The Legend of Valkyrie"** (1989, Namco) vennero sfornati uno dopo l'altro dalle diverse case produttrici ed entrarono per sempre a far parte del pantheon dei vidoegiochi arcade. Altri titoli ebbero invece più fortuna nell'ambito dell'intrattenimento domestico, come **"Dragon Quest III"** (1988, Enix) o **"YS"** (1987, Nihon Falcom). Da cosa è data la fortuna di una video game music? Principalmente si sa, dalla sua intesa col videogioco alla quale è associata. Un videogioco di scarso successo ha limitate possibilità di diffondere la sua musica e di conseguenza anche di incidere la memoria dei giocatori. È questa l'era della celebrazione di un concetto che viene ora avvalorato con forza: "la video game music per i videogame".

Per tutti i fan della saga di Dragon Quest c'è il sito www.dqshrine.com

A-JAX [TYPHOON]

Anno di produzione: *1987*
Genere: *Shooting game*
PRODUTTORE: KONAMI
Hardware: *Arcade Chequered flag*
Generatore di suono: *FM PSG+PCM (YM2151, K007232)*

Sembra quasi una tacita regola: il livello più difficile negli shooting game della Konami è quasi sempre il quarto, ed è sempre nel quarto che troviamo le musiche più belle. "A-Jax" (Typhoon in occidente) risale precisamente al tramonto dell'era del chip FM, quando l'uso del sampling (campionatura) nella creazione della video game music era già affermato. Nei quadri a scroll verticale dobbiamo aprirci la strada con l'elicottero annientando i nemici, mentre nei quadri con la grafica pseudo-3D l'obiettivo è la neutralizzazione dei forti nemici per mezzo del nostro velivolo da combattimento. Insomma niente di particolarmente innovativo nella struttura del gioco in sé, ma la vera forza di "A-Jax" sta nell'efficace combinazione dell'audio e del video. I livelli sono otto in tutto, ma il boss del quarto livello o l'astrusità del sesto e del settimo, dove gli attacchi a disposizione poco si prestano alla tattica di gioco, rendevano questo arcade difficoltoso anche per quei giocatori che di shooting game ne avevano visti a bizzeffe.

Album:



Konami Game Music vol.4
Alpha Music

Numero di cat: 28XA-201

FINAL FANTASY

Anno di produzione: *1987*
Genere: *RPG*
PRODUTTORE: SQUARE
Hardware: *Famicom*
Generatore di suono: *custom PSG*

Parlando di 1987 non poteva mancare uno spazio dedicato a quello che per molti è la saga RPG per eccellenza: Final Fantasy. Esattamente venti anni fa nasceva infatti il mito di FF, ancora oggi sulla cresta dell'onda con le sue entusiasmanti avventure e le sue meravigliose musiche, curate dal primo all'ultimo capitolo (FF XII, uscito nel 2005 per PlayStation 2) dallo storico compositore Nobuo Uematsu. Final Fantasy si dimostra da subito degno capostipite della saga a seguire vantando una compilation di ben ventuno pezzi, un numero straordinario per l'epoca. La nostalgica melodia della schermata d'apertura, per non parlare dell'ormai strafamosa fanfara di vittoria dopo i combattimenti…tutto quando ha origine proprio qui, nella mente di Uematsu, nel lontano 1987. Qualche appassionato della serie avrà forse già fatto caso all'omaggio che dodici anni dopo la Square decise di rendere al fondatore della saga, includendo nella BGM del boss finale di "Final Fantasy VIII" la melodia d'intro delle battaglie di "Final Fantasy I".

Album:



FINAL FANTASY I-II COMPLETE COLLECTION
Polystar

Numero di cat: PSCR-5251

DRAGON QUEST II

Anno di produzione: *1987*
Genere: *RPG*
PRODUTTORE: ENIX
Hardware: *Famicom*
Generatore di suono: *custom PSG*

In realtà è proprio questo secondo capitolo della storica saga ad aver sollevato il polverone "Draque" (come viene abbreviato in Giappone "Dragon Quest"), anch'esso musicalmente seguito da Kouichi Sugiyama, compositore ufficiale delle musiche del primo episodio. La BGM di "Dragon Quest II" solletica la memoria dei fan riproponendo melodie che ricalcano le immagini del primo capitolo, soprattutto nelle scene di battaglia e all'interno dei dungeon. Lodevole e brillante è inoltre la maniera in cui musica e storia si fondono armonicamente in modo che tutti gli effetti scenici si riflettano nella BGM. Uno degli esempi più rappresentativi in questo senso è il passaggio dalle tonalità in scala minore delle scene in cui il protagonista agisce da solo alle tonalità in scala maggiore delle scene in gruppo. Inoltre, la BGM della schermata d'inserimento della password divenne addirittura una canzone, "Love Song sagashite" (trad. "In cerca di una canzone d'amore"), pubblicata su CD e cantata dall'allora debuttante idol j-pop Anna Makino, membro originale del gruppo Super Monkey's (di cui faceva parte anche l'ancora famosissima Amuro Namie). Una piccola curiosità: all'interno del gioco troviamo un personaggio chiamato "Anna, la principessa della canzone", un piccolo omaggio alla voce che favorì la diffusione di "Dragon Quest II".

Album:



DRAGON QUEST II
Bandai Music Entertainment

Numero di cat: ECD-002



Fotografia: Namicho
Web: namicho.com/blog

GALAGA '88

Anno di produzione: 1987
Genere: Shoot'em Up
PRODUTTORE: NAMCO

Hardware: Arcade System 1
Generatore di suono: PSG+FM+PCM
(Namco custom 8 canali 4-bit PSG per gli effetti sonori, Yamaha YM3012 2 canali 8-bit DAC per la voce, Yamaha YM2151+YM3012 FM chip per la musica)

Galaga '88 è il quarto capitolo della saga di Galaga, pubblicato dalla Namco nel 1987. Il gioco gira sul sistema Namco System 1. Ancora più spettacolare, ancora più scenografico, il remake di Galaga del 1988 ha tutti gli elementi per garantire intrattenimento all'ennesima potenza. L'opening è composta dal jingle originale arrangiato in toni sempre più "spaziali", mentre i challenging stage che abbiamo visto finora si trasformano in vere e proprie danze galattiche sulle note di valzer, tango, salsa, bigband jazz, marce, insomma i più disparati generi musicali trasformati in BGM in maniera semplice, frivola e divertente.
Le formazioni di Galaga che ballano a suon di BGM sono piuttosto divertenti da osservare e in redazione ci siamo divertiti a scoprire quanti di noi si fermavano a guardare gli insetti danzanti per un po' senza sparare proiettili :D.
Super Bonus: Nel bonus stage di Galaga '88 "Galactic Dancing" se non farete assolutamente nulla riceverete fra i 10.000 ai 25.000 punti di bonus.

Album:



NAMCO Classic Collection
Techno Maniax
Pony Canyon

Numero di cat: PCCG-00440

F-1 SPIRIT

Anno di produzione: 1987
Genere: Racing Game
PRODUTTORE: KONAMI

Hardware: MSX
Generatore di suono:: PSG+SCC

Progetto completato ancor prima di "Gradius 2", "F-1 Spirit" venne però, per diversi motivi, messo in vendita soltanto dopo il suo concorrente, arrivando così soltanto secondo nella classifica dei primi giochi dotati di sound chip SCC usciti sul mercato. Stock car, rally, F3, F3000, Endurance, F1: ciascuna categoria del gioco gode di una colonan sonora (BGM) specifica che attraverso ritmo e melodia enfatizza abilmente le caratteristiche delle vetture in gara. Di interessante c'è da notare il contrasto tra il timbro ardente di questo titolo, chiara proiezione musicale della tensione dei piloti in gara mentre lottano per la vittoria, e il carattere più esilarante e fresco del secondo titolo della serie, "F1 Spirit 3D Special". Quest'ultimo uscito un anno dopo, utilizza un generatore di suono equivalente al sound chip YM-2413 della Yamaha, adottato come standard su tutte le versioni dell'MSX che seguirono l'MSX2+ nel mercato giapponese (in Europa e Brasile era disponibile solo via upgrade).

Album:



F-1 SPIRIT & F-1 SPIRIT 3D SPECIAL
King Record
Numero di cat: 140A-7706

DARIUS

Anno di produzione: 1987
Genere: Shoot'em Up
PRODUTTORE: TAITO

Hardware: Arcade
Generatore di suono: FM+PSG+PCM

Primo gioco arcade a prevedere un cabinato composto da tre schermi uniti orizzontalmente che fornivano una visualizzazione panoramica del gioco, "Darius" potrebbe senza esagerazione essere definito il titolo rappresentativo della Taito. Interamente equipaggiato con funzionalità piuttosto ambiziose anche dal punto di vista sonoro, questo cabinato era dotato del sistema body sonic in grado di trasmettere le vibrazione dei bassi direttamente sulla sedia del giocatore, oppure una BGM studiata per trarre il massimo vantaggio dal sonoro stereo, o ancora l'entrata jack per le cuffie, un vero e proprio spasso per tutti gli appassionati di game music dell'epoca. Bastava infatti collegare l'uscita audio del cabinato con il Walkman (l'Ipod degli anni 80) per mezzo di un cavetto con pin jack ed ecco che ci si poteva portare a casa la registrazione della BGM del gioco!
Come molti di voi appassionati di videogame già sapranno, "Darius" è uno shooting game fantascientifico che narra le avventure di due piloti spaziali impegnati nella lotta contro una popolazione aliena che minaccia il loro pianeta (da notare il curioso tema ittico che domina l'intero gioco, in cui i nemici ricordano nell'aspetto e nei nomi pesci, molluschi e crostacei). La possibilità di scegliere il livello successivo era una divertente variante per i due giocatori ammessi al cabinato e ogni tanto ci si trastullava scegliendo ciascuno un livello diverso, anche se poi nella realtà entrambe i giocatori erano obbligati ad avanzare in soltanto uno dei due quadri selezionati.
La colonna sonora creata dal gruppo Zuntata è di eccezionale qualità per gli standard dell'epoca. Il sound ottenuto facendo miglior uso delle nuove tecnologie studiate fino ad allora era talmente sbalorditivo da dar vita ad una schiera di gamers giapponesi pronti a dichiarare di giocare a "Darius" anche per godere delle sue straordinarie musiche. Le tecniche di programmazione della game music di questo gioco sfruttano al massimo tutte le conoscenze hardware acquisite fino a quel momento, comprese tecniche di sampling e sound chip FM. In particolare la BGM dell'ultimo boss è un vero e proprio gioiello musicale degno dell'avversario più potente, in grado di trasmettere un forte senso di presenza fisica sul luogo.
A pensarci bene fu proprio in questo periodo che l'industria della video game music conobbe un forte slancio col nuovo formato in CD e con il boom di gruppi musicali pronti a creare nuovi e appassionati arrangiamenti delle loro colonne sonore preferite.

Album:



DARIUS
Scitron Music

Numero di cat: PCCB-00093

Anche se dal nome "Galaga 88" sembrerebbe un gioco del 1988 è uscito nel 1987 :)